



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Creación de juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 y 9 años de edad. IgleKids, Iglesia Casa de Dios.

Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la comunicación, Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Rosie Daniella Quijada Vargas

Carné: 14001213

Para optar al título de:
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
Nueva Guatemala de la Asunción, Junio 2018

Creación de juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 y 9 años de edad. IgleKids, Iglesia Casa de Dios.
Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

Rosie Daniella Quijada Vargas

Carné: 14001213

Universidad Galileo

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Junio 2018



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de junio de 2018

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE DIEZ PERSONAJES DE LA BIBLIA A NIÑOS ENTRE LOS 6 Y 9 AÑOS DE EDAD. IGLEKIDS, IGLESIA CASA DE DIOS, FRAIJANES, GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Presentado por la estudiante: Rosie Daniella Quijada Vargas, con número de carné: 14001213, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

ANDREAGUILARF

Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores
Asesora

*10001213
Rosie Daniella Quijada Vargas
11 de junio de 2018*

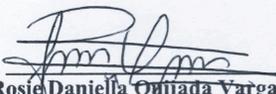
Guatemala 13 de abril de 2017

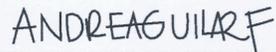
Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **CREACIÓN DE JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE DIEZ PERSONAJES DE LA BIBLIA A NIÑOS ENTRE LOS 6 Y 9 AÑOS DE EDAD. IGLEKIDS, IGLESIA CASA DE DIOS, FRAIJANES, GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Así mismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Rosic Daniella Quijada Vargas
14001213


Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2017

Señorita:
Rosie Daniella Quijada Vargas
Presente

Estimada Señorita Quijada:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE DIEZ PERSONAJES DE LA BIBLIA A NIÑOS ENTRE LOS 6 Y 9 AÑOS DE EDAD. IGLEKIDS, IGLESIA CASA DE DIOS, FRAIJANES, GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 31 de julio de 2018

Señorita
Rosie Daniella Quijada Vargas
Presente

Estimada Señorita Quijada:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 07 de agosto de 2018.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **CREACIÓN DE JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE DIEZ PERSONAJES DE LA BIBLIA A NIÑOS ENTRE LOS 6 Y 9 AÑOS DE EDAD. IGLEKIDS, IGLESIA CASA DE DIOS. FRAIJANES, GUATEMALA, GUATEMALA 2018**, de la estudiante Rosie Daniella Quijada Vargas, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Poryes Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 07 de agosto de 2018

Señorita:
Rosie Daniella Quijada Vargas
Presente

Estimada Señorita Quijada:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA DE DIEZ PERSONAJES DE LA BIBLIA A NIÑOS ENTRE LOS 6 Y 9 AÑOS DE EDAD. IGLEKIDS, IGLESIA CASA DE DIOS, FRAIJANES, GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Presentado por la estudiante: Rosie Daniella Quijada Vargas, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora general

Dra. Mayra de Ramirez

Vicerrector administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario general

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, Ms.C.

Resumen

A través del acercamiento con iglesia Casa de Dios, Fraijanes, se identificó que IgleKids no cuenta con un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia, a niños de 6 a 9 años de edad.

Por lo que se plantea el siguiente objetivo: Crear un juego educativo impreso para facilitar el aprendizaje de diez personajes de la Biblia, a niños entre los 6 y 9 años de edad. El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuanti y cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo para evaluar el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 26 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se creó un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia, a niños entre los 6 y 9 años de edad. Se recomienda realizar la impresión del tablero y ruleta en papel textcote, con laminado BOPP brillante para que el material tenga mayor durabilidad.

Para efectos legales únicamente la autora Rosie Daniella Quijada Vargas es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo i: Introducción	1
Capítulo ii: Problemática	2
2.1 Contexto	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	3
2.3 Justificación	3
2.3.1 Magnitud.	4
2.3.1.1 Gráfica de magnitud.	5
2.3.2 Vulnerabilidad.	6
2.3.3 Trascendencia.	6
2.3.4 Factibilidad.	7
2.3.4.1 Recursos Humanos.	7
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.	7
2.3.4.3 Recursos Económicos.	8
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.	8
Capítulo iii: Objetivos de diseño	9
3.1. Objetivo general	9
Capítulo iv: Marco de referencia	10
4.1 Información general del cliente.	10
4.2. Organigrama	12
4.3. Datos del logotipo	13
4.4. FODA	14
4.5. Antecedentes de Diseño	15

4.5.1. Ilustraciones de personajes.-----	15
4.5.2. Material didáctico impreso.-----	15
Capítulo v: Definición del grupo objetivo-----	16
5.1 Perfil geográfico-----	16
5.2 Perfil demográfico-----	16
5.3 Perfil psicográfico-----	17
5.4 Perfil conductual-----	17
Capítulo vi: Marco teórico-----	18
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:-----	18
6.1.1. Iglesia.-----	18
6.1.2. Biblia.-----	18
6.1.2.1. Personajes de la Biblia.-----	19
6.1.2.1.1. Jesús.-----	19
6.1.2.1.2. David.-----	21
6.1.2.1.3. Gedeón.-----	21
6.1.2.1.4. José.-----	22
6.1.2.1.5. Sansón.-----	23
6.1.2.1.6. La mujer de Lot.-----	23
6.1.2.1.7. Abraham.-----	24
6.1.2.1.8. Zaqueo.-----	25
6.1.2.1.9. Jonás.-----	25
6.1.2.1.10. Ester.-----	26
6.1.3. Métodos de enseñanza.-----	26

6.1.3.1. Métodos de enseñanza bíblica para niños.-----	27
6.1.3.2. Sistema de aprendizaje BLUE.-----	28
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño -----	28
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.-----	28
6.2.1.1. Comunicación.-----	28
6.2.1.2. Elementos fundamentales de la comunicación.-----	29
6.2.1.3. Tipos de comunicación.-----	29
6.2.1.3.1. Comunicación escrita .-----	29
6.2.1.3.2. Comunicación visual.-----	30
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.-----	30
6.2.2.1. Diseño.-----	30
6.2.2.2. Tipos de diseño.-----	30
6.2.2.2.3. Diseño gráfico.-----	30
6.2.2.3. Material impreso.-----	31
6.2.2.3.1. Material didáctico.-----	31
6.2.2.4. Diagramación.-----	32
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias -----	33
6.3.1 Ciencias.-----	33
6.3.1.1. Semiología.-----	33
6.3.1.2. Semiología de la imagen.-----	33
6.3.1.3. Sociología.-----	33
6.3.1.4. Psicología del color.-----	34
6.3.1.5. Psicología de la imagen.-----	34

6.3.1.6. Pedagogía. -----	35
6.3.2 Artes -----	35
6.3.2.1. Ilustración. -----	35
6.3.3 Teorías. -----	36
6.3.3.1. Teoría del color. -----	36
6.3.4 Tendencias. -----	36
6.3.4.1. Ilustración vectorial. -----	36
Capítulo vii: Proceso de diseño y propuesta preliminar-----	38
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico-----	38
7.1.1. Semiología. -----	38
7.1.2. Semiología de la imagen. -----	38
7.1.3. Sociología. -----	38
7.1.4. Psicología del color. -----	38
7.1.5. Psicología de la imagen. -----	38
7.1.6. Pedagogía. -----	39
7.1.7 Ilustración. -----	39
7.1.8. Teoría del color. -----	39
7.1.9. Ilustración vectorial. -----	39
7.2 Conceptualización -----	39
7.2.1 Método. -----	39
7.2.2 Definición de concepto. -----	41
7.3 Bocetaje-----	42
7.3.1. Opción A. -----	42

7.3.2. Proceso de bocetaje formal.-----	55
7.3.2.1. Tablero.-----	55
7.3.2.2. Ruleta-----	56
7.3.2.3. Ilustración personaje Jonás. -----	57
7.3.2.4. Ilustración personaje Gedeón.-----	58
7.3.2.5. Ilustración personaje Jesús.-----	59
7.3.2.6. Ilustración personaje Abraham.-----	60
7.3.2.7. Ilustración personaje David.-----	61
7.3.2.8. Ilustración personaje Zaqueo.-----	62
7.3.2.9. Ilustración personaje Sansón.-----	63
7.3.2.10. Ilustración personaje mujer de Lot.-----	64
7.3.2.11. Ilustración personaje Ester.-----	65
7.3.2.12. Ilustración personaje José.-----	66
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.-----	67
7.3.2.1. Tablero.-----	67
7.3.2.2. Digitalización del personaje bíblico Sansón.-----	76
7.4. Propuesta preliminar-----	82
-----	84
Capítulo viii: Validación técnica-----	95
8.1. Población y muestreo-----	95
8.2. Método e instrumentos-----	96
8.3. Resultados e interpretación de resultados-----	97
8.3.1. Parte objetiva.-----	99

8.3.2. Parte Semiológica.	104
8.3.3. Parte operativa.	107
8.3.4. Observaciones.	111
8.4. Cambios en base a los resultados	112
8.4.1. Tablero.	112
8.4.2. Ruleta.	114
8.4.3. Ester.	116
8.4.4. Mujer de Lot	117
Capítulo ix: Propuesta gráfica final	118
Capítulo x: Producción, reproducción y distribución	130
10.1. Plan de costos de elaboración	130
10.2. Plan de costos de producción	130
10.3. Plan de costos de reproducción	131
10.4. Plan de costos de distribución	131
10.5. Margen de utilidad	132
10.6. Cuadro con resumen general de costos	133
CAPITULO xi: Conclusiones y recomendaciones	133
11.1. Conclusiones	134
11.2. Recomendaciones	135
Capítulo xii: Conocimiento general	136
12.1. Demostración de conocimientos	136
Capítulo xiii: Referencias	137

Capítulo xiv: Anexos -----	138
Anexos A. Tabla de requisitos -----	139
Anexo B. Brief del cliente -----	140
Anexos C. Encuesta de validación -----	143
-----	143
Anexo D. Encuestas de validación por expertos. -----	147
Anexos E. Encuestas de validación por cliente. -----	167
Anexos F. Cotización -----	171
Anexos G. Procedimiento de digitalización -----	172
Anexo H. Fotografía de expertos encuestados. -----	198

Capítulo I

Introducción

Capítulo I: Introducción

La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir las escrituras de la Biblia, a los miembros más pequeños de edad. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje llamado BLUE, mediante el que se brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores.

Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un juego educativo impreso que facilite enseñar a los niños de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia y permita mejor comprensión de los contenidos futuros.

En consecuencia, surge el presente proyecto titulado: Creación de juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia, a niños entre los 6 y 9 años de edad.

Mediante la investigación, conceptualización, proceso de bocetaje y una debida validación, se crea un juego educativo impreso para facilitar el aprendizaje de las enseñanzas Bíblicas en el sistema de aprendizaje BLUE.

Capítulo II

Problemática

Capítulo II: Problemática

En IgleKids se implementa el sistema de aprendizaje BLUE pero no cuenta con un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 y 9 años de edad. Esto dificulta que los alumnos comprendan las enseñanzas y actividades que se realizan en las clases que se imparten durante el año. Es necesario crear un juego educativo impreso que permita ejemplificar, resumir y mostrar las características principales y el contexto de cada uno de los personajes bíblicos para que los niños que asisten a Iglekids comprendan la información con facilidad.

2.1 Contexto

IgleKids es una sección de la Iglesia Casa de Dios, Fraijanes, especializada y estructuralmente adecuada a niños de 0 a 14 años de edad. Las clases están distribuidas por edad, los servidores son personas que están capacitadas para impartir doctrinas a través del sistema de enseñanza BLUE. Se dividen en pequeños grupos por edad de niños donde se enseñan el contenido de la Biblia por medio de juegos, canciones, manualidades y diferentes tipos de materiales didácticos.

Por lo tanto, IgleKids brinda a los niños un tiempo de recreación y aprendizaje dinámico de la Biblia. Esto lo logra mediante contenido semanal adaptado a las diferentes edades. Para crear un proceso de aprendizaje adecuado y eficaz los servidores utilizan juegos educativos impresos que permite la correcta interpretación de la información por parte de los asistentes. El contenido impartido en su mayoría está relacionado con personajes de la Biblia y hechos importantes de cada uno de ellos.

Actualmente el sistema de aprendizaje BLUE no cuenta con un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia, a niños entre los 6 y 9 años de edad.

Esto impide que las lecciones impartidas en clase sean claras y comprendidas para los alumnos, convirtiéndose en un obstáculo en el proceso de aprendizaje.

Se concreta una reunión con Edgar Rodrigo Juárez, coordinador de proyectos de IgleKids. Se evalúa la situación actual del sistema de aprendizaje BLUE con la finalidad de establecer la solución o herramienta que permita una mejora del mismo. Se define que para contribuir efectivamente al proceso de aprendizaje se debe crear un juego educativo impreso que de manera dinámica y llamativa traslade la información más importante de 10 personajes de la Biblia a la mente de los niños para que comprendan con mayor facilidad las lecciones.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

Iglekids no cuenta con un juego educativo impreso para facilitar el aprendizaje de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 a 9 años de edad.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se considera importante el problema la intervención del diseñador-comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables

2.3.1 Magnitud.

El territorio de la República de Guatemala cuenta con 16,176,133 habitantes, el departamento de Guatemala tiene una cantidad poblacional de 3,353,952 personas y el 2,594,610 se encuentra en el área metropolitana (Multivex Sigma Dos, 2015).

En Guatemala se encuentran registradas dos mil setecientas noventa iglesias evangélicas desde 1957 y se encuentran ubicadas en 25 municipio del país. Aproximadamente más de 40 mil iglesias evangélicas son activas, son parte también las que no están registradas en el Ministerio de Gobernación (Alianza Evangélica de Guatemala, 2014).

Se estima que semanalmente asisten 10,000 personas a la Iglesia Casa de Dios, Fraijanes. La iglesia cuenta con 2 edificios que son utilizados específicamente para IgleKids, cada uno tiene 6 clases y 1 Auditorium. Cada edificio permite el ingreso de 500 niños, donde 160 son de 6 a 9 años.

2.3.1.1 Gráfica de magnitud.



2.3.2 Vulnerabilidad.

Casa de Dios es una iglesia que promueve el liderazgo y comparte la Palabra de Dios a personas de todas las edades. Para impartir las enseñanzas de la Biblia a los niños que asisten los domingos, han creado un sistema de aprendizaje llamado BLUE, éste es implementado dentro del área para niños IgleKids.

Actualmente no existen material didáctico con ilustraciones que permitan enseñar acerca de los personajes de la Biblia dentro del sistema BLUE, esto es contraproducente para los objetivos educativos planteados por la iglesia. Los alumnos de 6 a 9 años que no tienen conocimiento previo de los personajes bíblicos se les dificulta la comprensión de las enseñanzas cuando estas tienen alusión a alguno de ellos.

La falta de un juego educativo impreso que sirva para enseñar a identificar y dar a conocer a los personajes principales de la Biblia, evita que los niños guarden conceptos de las enseñanzas, las entiendan por completo y pongan en práctica lo aprendido. Por otra parte, los servidores no logran optimizar el tiempo dentro de las clases por tratar de hacer que el mensaje llegue a los niños de otra manera, pierden tiempo y, en ocasiones, se pierde el control del grupo.

De igual forma Casa de Dios como iglesia, al no lograr que los miembros más pequeños de edad comprendan la doctrina, no fortalece sus objetivos como organización.

2.3.3 Trascendencia.

Al implementar IgleKids un material didáctico con la información y características de los personajes más importantes de la Biblia en el sistema de aprendizaje BLUE, los niños de 6 a 9 años que asisten a IgleKids pueden familiarizarse con ellos y lograr mejor comprensión de las enseñanzas. Como resultado se obtienen mejoras en las evaluaciones y se fortalece la misión y visión de la institución.

El diseño de material didáctico para los niños permite la constante capacitación de manera entretenida dentro de las aulas. También es una herramienta de adaptación para los alumnos de 6 a 9 años que por primera vez asisten a clases, permitiéndoles conocer las historias y personajes más relevantes de la Biblia.

2.3.4 Factibilidad.

Este proyecto es factible ya que IgleKids cuenta con los recursos humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos para la producción, reproducción e implementación del mismo.

2.3.4.1 Recursos Humanos.

IgleKids cuenta con el personal capacitado, con el conocimiento, la experiencia y la habilidad de implementar el nuevo proyecto. Para diseñar el material didáctico es indispensable la colaboración del equipo BLUE Team, quienes generan y organizan el contenido semanal durante todo el año que debe ser impartido en las clases, los servidores quienes imparten las enseñanzas y administradores de IgleKids que controlan y autorizan los proyectos.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales.

Edgar Rodrigo Juárez, Coordinador de Proyectos de IgleKids, autoriza al personal administrativo y servidores para que brinden a la diseñadora toda la información necesaria de la organización y del sistema de aprendizaje BLUE para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos.

IgleKids cuenta con los recursos económicos para solventar los gastos de elaboración, producción, reproducción y distribución de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.

El área de IgleKids cuenta con las instalaciones y el equipo necesario para elaborar y producir el material didáctico. Computadora con los programas de Adobe necesarios: Illustrator y Photoshop.

Capítulo III

Objetivos de diseño

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1. Objetivo general

Crear un juego educativo impreso para facilitar el aprendizaje de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 a 9 años de edad. Iglekids, Iglesia de Dios.

3.2. Objetivos específicos

3.3.1. Investigar a través de fuentes bibliográficas y virtuales información relacionada a los tipos de material impreso para desarrollar un formato funcional al proyecto.

3.3.2. Recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el juego educativo impreso.

3.3.3. Ilustrar mediante herramientas digitales a diez personajes bíblicos para que los niños puedan reconocer con facilidad las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno.

3.3.4. Establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del juego educativo impreso con facilidad.

Capítulo IV

Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.

4.1.2. Nombre del cliente. IgleKids

4.1.3. Dirección. Kilómetro 21 Carretera a El Salvador, Fraijanes, Guatemala, C.A.

4.1.4. Email y teléfono. 6679.1919/ info@casadedios.org

4.1.5. Contacto. Edgar Rodrigo Juárez

4.1.6. Celular. (502) 41510117.

4.1.7. Antecedentes. Con la visión de discipular, Casa de Dios trabaja para compartir las Buenas Nuevas de Jesucristo. Por medio de grupos de amistad, programas de televisión y radio, redes sociales, YouTube, iglesia en línea, literatura, congresos internacionales y cruzadas de sanidad se ha compartido el amor de Dios con millones de personas que lo han recibido como su Señor y han transformado su vida.

IgleKids tiene la ilustración de Jesús y de servidores, no tiene de otros personajes bíblicos para los materiales impresos o como apoyo para las lecciones de los domingos.

4.1.8. Oportunidad identificada.

4.1.9. Misión. Sembrar la Palabra de Dios en el corazón de los niños, por medio de una experiencia inolvidable que impacte sus vidas, para que sean imitadoras de Jesús.

4.1.10. Visión. Id y hacer discípulos a todos los guatemaltecos, enseñándoles a guardar lo que Jesús nos mandó, por medio de grupos de amistad, donde se nos enseña a dar la vida por los amigos.

4.1.11. Delimitación geográfica. Fraijanes, República de Guatemala.

4.1.12. Grupo Objetivo. Niños de 6 a 9 años.

4.1.13. Principal beneficio al grupo objetivo. IgleKids mediante su sistema de aprendizaje BLUE, brinda conocimiento a las nuevas generaciones sobre la Palabra de Dios, permite que desde pequeños crean y vivan en ella.

4.1.14. Competencia. Área de niños de 0 a 14 años.

iglesia Fraternidad Cristiana, Iglesia Tiempos de Gloria, etc.

4.1.15. Posicionamiento. Actualmente IgleKids, mediante sus distintas actividades y la calidad de su infraestructura, ha logrado posicionarse bien dentro del campo escuelas dominicales.

Factores de diferenciación: IgleKids tiene un sistema especializado y único de aprendizaje llamado BLUE, cuenta con instalaciones de alta calidad para el aprendizaje y recreación de los asistentes, brinda material didáctico semanal para todos los niños, tiene un sistema de asistencia.

4.1.16. Objetivo de mercadeo. Lograr que más niños quieran aprender y seguir a Jesús.

4.1.17. Objetivo de comunicación. Informar y capacitar a los niños de 6 a 9 años sobre los personajes más importantes de la biblia.

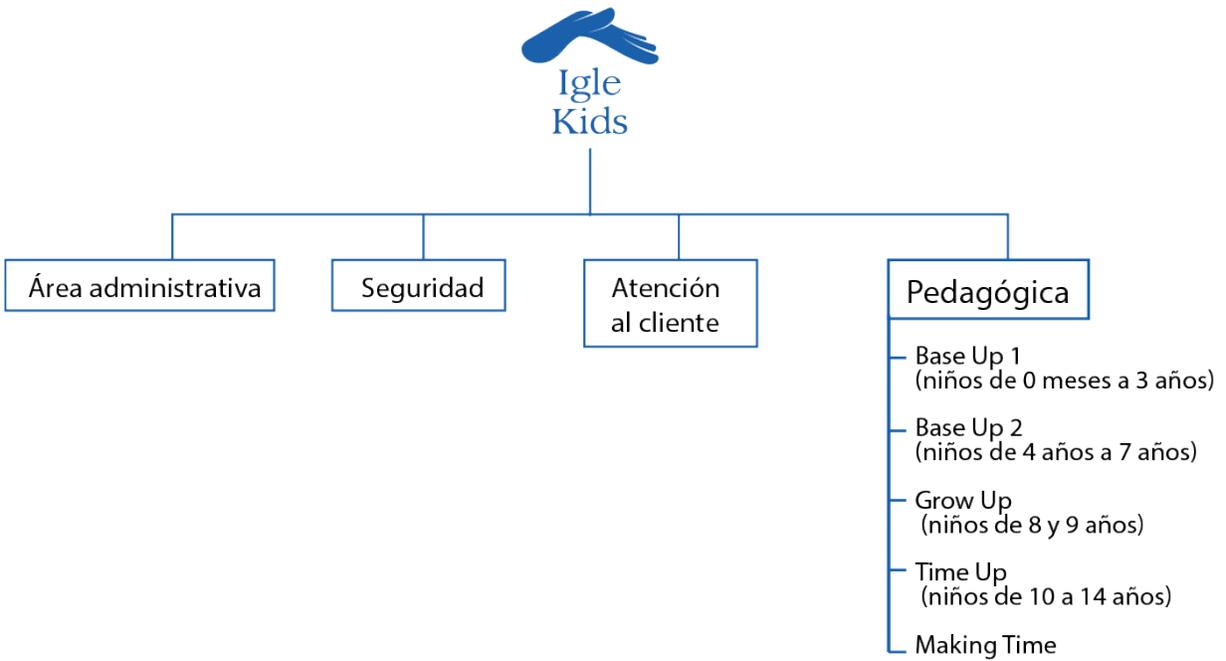
4.1.18. Estrategia de comunicación. Crear un material didáctico funcional para el grupo objetivo.

4.1.19. Reto del diseño y trascendencia. Diseñar un material didáctico impreso que llame la atención de los niños y facilite el traslado de información hacia los mismos, para lograr mejor retención de las enseñanzas.

4.1.20. Materiales a realizar. Juego educativo impreso con ilustraciones.

4.1.21. Presupuesto. El presupuesto total para desarrollar este proyecto es de Q8,000.00

4.2. Organigrama



4.3. Datos del logotipo



● C: 91 M: 61 Y: 0 K: 0

El logo de IgleKids tiene una mano que simboliza el techo de una casa. Referente a Casa de Dios.

Tipografía: Athelas

ABCEDEFGH
IJLKMNOPQR
STUVWXYZ

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz



● C: 91 M: 61 Y: 0 K: 0

El logo del sistema de aprendizaje BlueTeam es un logo amigable, tiene un círculo como representación del círculo de aprendizaje entre servidores, padres de familia y adultos.

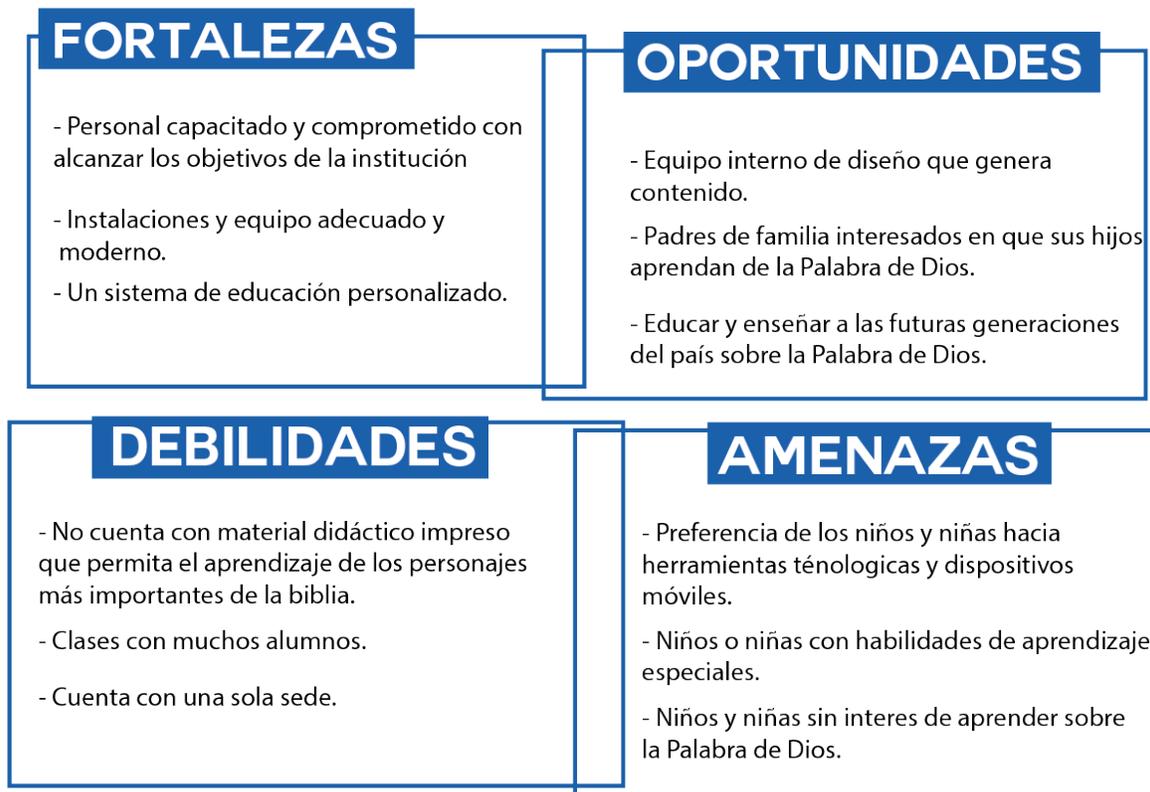
Tipografía: **Myriad Pro**
(MODIFICADA)

ABCEDEFGH
IJLKMNOPQR
STUVWXYZ

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

4.4. FODA

Mediante este método se analiza de manera interna y externa la situación actual de la organización, se toman decisiones basadas en el diagnóstico para obtener resultados positivos y acertados.



4.5. Antecedentes de Diseño

4.5.1. Ilustraciones de personajes.

Para ciertos materiales impresos se cuenta con algunas ilustraciones de personajes bíblicos.



Josue



Noé



Daniel

4.5.2. Material didáctico impreso.

En la siguiente imagen se muestra un juego educativo impreso utilizado con anterioridad por el sistema BLUE, para enseñar sobre algunos personajes de la Biblia.



Capítulo V

Definición de grupo objetivo

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El grupo objetivo al que va dirigido este proyecto son niñas y niños de 6 a 9 años de edad que asisten a IgleKids y están interesados en aprender la Palabra de Dios.

5.1 Perfil geográfico

El territorio nacional de Guatemala cuenta con 16,176,133 de habitantes, el departamento de Guatemala está conformado por una población de 3,353,952 de personas donde el 2594610 se encuentra en el área metropolitana (Multivex Sigmados, 2015).

El área territorial guatemalteca es una cadena montañosa de origen volcánico, cuyo punto culminante es el volcán Tajumulco (4211 m). Las tierras altas del Centro se oponen a las planicies costeras de vertiente Pacífico, así como a las tierras cálidas del Petén, meseta calcárea que recubre el tercio norte del país, donde se encuentra una selva tropical muy densa.

La mayor parte de los volcanes del país están extinguidos, pero los temblores de tierra son frecuentes en proximidad a la cintura volcánica (Deguate, s.f.)

5.2 Perfil demográfico

Edades: 6 a 9 años

Género: masculino y femenino.

Nacionalidad: Guatemaltecos o extranjeros con residencia guatemalteca.

Tamaño de familias: Entre 3 y 4 miembros en el hogar.

Ingresos mensuales de los padres es de Q10,500 aproximadamente.

Ocupación: estudiantes de párvulos a tercero primaria.

Educación: Nivel primario.

Nivel socioeconómico: C2

Religión: Cristianos evangélicos. (Multivex Sigmados, 2015)

Según Multivex Sigma Dos (2015) en el sector C2 se encuentra una población con ingresos en promedio de 10,500 al mes . El nivel de educación es primaria y secundaria completa. Generalmente el jefe de familia es empresario, profesional, comerciante, pequeños industriales, ejecutivos y directores de mandos medios.

Poseen casas modestas con 3 habitaciones o más, 1 ó 2 baños completos. Uno de cada cuatro hogares cuenta con servidumbre. Los menores son educados en centros educativos privados, y con esfuerzos terminan su educación en universidades privadas.

5.3 Perfil psicográfico

El estilo de vida del grupo objetivo es conforme el salario obtenido de sus padres. Invierte su tiempo en recreación, trabajo y estudios. Pasa tiempo con amigos, familia y conocidos. Disfrutan el tiempo en internet para jugar o ver videos, escuchar música acorde a su edad, ir al cine con sus papás, primos o amigos, jugar pelota en exteriores.

5.4 Perfil conductual

Niños que son formados bajo los principios bíblicos por lo que tienden a ser un poco más serviciales y serenos que los demás. Llegan a la iglesia por deseo de los padres, se encuentran en una edad donde desarrollan su propio criterio y carácter. Asisten a IgleKids porque se entretienen con manualidades, canciones y juegos pero también conocen nuevos amigos de su misma edad. Participan los domingos en las clases de 2 horas, mientras sus papás escuchan la prédica en el templo principal.

Capítulo VI

Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:

6.1.1. Iglesia.

Iglesia es la infraestructura que permite nombrar al templo cristiano. Se trata del lugar físico en donde se realizan servicios religiosos públicos (Significados, 2017). La iglesia también conocida como la “casa de Dios” es el templo donde la comunidad cristiana se reúne a orar y a participar de rituales según su religión. Es también conocida como: Abadía, basílica, catedral, capilla, convento, monasterio y parroquia, entre otros.

Dentro de la iglesia las personas pueden desenvolverse en el ámbito religioso ya que posee la infraestructura correcta para poder realizar cualquier actividad relacionada con la religión.

6.1.2. Biblia.

La Biblia no es un libro, sino una colección de libros. El contenido que esta verdadera biblioteca contiene permite conocer: quién es Dios y quiénes son los hombres.

El contenido de la Biblia permite conocer lo que Dios hizo en su vida y en la historia: que todos tengan vida y libertad. Dentro de su contenido se encuentran características de los humanos, sus debilidades, fortalezas y comportamientos morales.

La Biblia cristiana contiene el Antigua y Nuevo Testamento, 39 libros son parte del Antiguo Testamento: Génesis, Éxodo, Levítico, Números, Deuteronomio, Josué, Jueces, Rut, Isamuel, 2 Samuel, 1 Reyes, 2 Reyes, 1 Crónica, 2 Crónicas, Esdras, Nehemías, Ester, Job, Salmos, Proverbios, Eclesiastés, Cantares, Isaías, Jeremías, Lamentaciones, Ezequiel, Daniel, Oseas, Joel, Amós, Abdías, Jonás, Miqueas, Nahúm, Habacuc, Sofonías, Hageo, Zacarías, Malaquías y 27 en el Nuevo Testamento: Mateo, Marcos, Lucas, Juan, Hechos, Romanos,

1Corintios, 1 Corintios, Gálatas, Efesios, Filipenses, Colosenses, 1 Tesalonicenses, 1 Tesalonicenses, 1 Timoteo, 2 Timoteo, Tito, Filemón, Hebreos, Santiago, 1Pedro, 2 Pedro, 1 Juan, 2 Juan, 3 Juan, Judas, Apocalipsis), tiene 66 libros y cartas en total (La Iglesia de Jesucristo de Los Santos de Los Últimos Tiempos, 2016).

6.1.2.1. Personajes de la Biblia.

6.1.2.1.1. Jesús.

Jesús de Nazaret, también conocido como Jesús, Jesucristo, Mesías, Cristo Jesús, Hijo de Dios, Ungido, Verbo, entre otros. En la Biblia se habla de la predicción de su nacimiento en Lucas 1:26-38 (Versión Reina Valera) dice: A los seis meses, Dios envió al ángel Gabriel a Nazaret, pueblo de Galilea, a visitar a una joven virgen comprometida para casarse con un hombre que se llamaba José, descendiente de David. La virgen se llamaba María. El ángel se acercó a ella y le dijo: ¡Te saludo, tú que has recibido el favor de Dios! El Señor está contigo.

Ante estas palabras, María se perturbó, y se preguntaba qué podría significar este saludo. —No tengas miedo, María; Dios te ha concedido su favor —le dijo el ángel—. Quedarás encinta y darás a luz un hijo, y le pondrás por nombre Jesús. Él será un gran hombre, y lo llamarán Hijo del Altísimo. Dios el Señor le dará el trono de su padre David, y reinará sobre el pueblo de Jacob para siempre. Su reinado no tendrá fin. ¿Cómo podrá suceder esto —le preguntó María al ángel—, puesto que soy virgen?, —El Espíritu Santo vendrá sobre ti, y el poder del Altísimo te cubrirá con su sombra. Así que al santo niño que va a nacer lo llamarán Hijo de Dios. También tu parienta Elisabet va a tener un hijo en su vejez; de hecho, la que decían que era estéril ya está en el sexto mes de embarazo. Porque para Dios no hay nada imposible. Aquí tienes a la sierva del Señor —contestó María—. Que él haga conmigo como me has dicho. Con esto, el ángel la dejó.

Jesús nació con un propósito, brindar vida eterna y Salvación a los pecadores y cautivos. Esto según la Biblia lo logra tras morir y resucitar a los tres días, según describe Lucas 24: 1-24: Y el primer día de la semana, muy de mañana, vinieron al sepulcro, trayendo las drogas aromáticas que habían aparejado, y algunas otras mujeres con ellas. Y hallaron la piedra revuelta del sepulcro. 3 Y entrando, no hallaron el cuerpo del Señor Jesús. Y aconteció, que estando ellas espantadas de esto, he aquí se pararon junto a ellas dos varones con vestiduras resplandecientes; Y como tuviesen ellas temor, y bajasen el rostro tierra, les dijeron: ¿Por qué buscáis entre los muertos al que vive? No está aquí, mas ha resucitado: acordaos de lo que os habló, cuando aún estaba en Galilea, Diciendo: Es menester que el Hijo del hombre sea entregado en manos de hombres pecadores, y que sea crucificado, y resucite al tercer día. Entonces ellas se acordaron de sus palabras, Y volviendo del sepulcro, dieron nuevas de todas estas cosas los once, y todos los demás. Y eran María Magdalena, y Juana, y María madre de Jacobo, y las demás con ellas, las que dijeron estas cosas los apóstoles. Mas ellos les parecían como locura las palabras de ellas, y no las creyeron. 12 Pero levantándose Pedro, corrió al sepulcro: y como miró dentro, vio solos los lienzos echados; y se fue maravillándose de lo que había sucedido.

Jesús es la figura central del cristianismo y uno de los personajes más influyentes de la cultura occidental. Según la opiniones y estudios, se dice que Jesús tenía 33 años cuando lo crucificaron y resucitó.

6.1.2.1.2. David.

David, conocido como uno de los más grandes gobernantes de Israel, padre de Salomón. Su historia dentro de la Biblia se relata en los Libros del profeta Samuel y en el Libro de los Salmos.

“Y metiendo David su mano en la bolsa, tomó de allí una piedra, y la tiró con la honda, e hirió al filisteo en la frente; y la piedra quedó clavada en la frente, y cayó sobre su rostro en tierra. Así venció David al filisteo con honda y piedra; e hirió al filisteo y lo mató, sin tener David espada en su mano”. (1 Samuel 17:49-52).

Gracias a la hazaña de matar al gigante, David peleó muchas batallas hasta terminar siendo rey. “Llevó también David consigo a los hombres que con él habían estado, cada uno con su familia; los cuales moraron en las ciudades de Hebrón. Y vinieron los varones de Judá y ungiéron allí a David por rey sobre la casa de Judá. Y dieron aviso a David, diciendo: Los de Jabes de Galaad son los que sepultaron a Saúl”. (2 Samuel 2:3-4).

6.1.2.1.3. Gedeón.

Gedeón fue un juez y guerrero del Antiguo Israel. Es reconocido por su victoria en la guerra contra uno de los pueblos enemigos de Israel: los madianitas.

En Jueces 7:15 se lee: Cuando Gedeón oyó el relato del sueño y lo que significaba, adoró a Dios. Luego Gedeón volvió al campamento israelita y ordenó: ¡Arriba todos! Dios nos va a dar la victoria sobre el ejército madianita.

Gedeón fue puesto a prueba por Dios, de tener un ejército de 10,000 hombres Dios lo hizo pelear con solo 300 hombres. Mediante esta hazaña los hombres que pelearon lo hicieron por fe en Dios y en Gedeón, mediante ésta fe, Dios les dio la victoria.

6.1.2.1. José.

En Libro Primero de Moisés, Génesis 37:2-7 se lee lo siguiente: Cuando José tenía diecisiete años, ayudaba a sus hermanos, los hijos de Bilhá y de Zilpá, a cuidar las ovejas. Pero José le contaba a su padre lo mal que se portaban sus hermanos. Jacob amaba a José más que a sus otros hijos, pues había nacido cuando ya era muy anciano. Por eso le hizo una capa de muchos colores. Pero sus hermanos lo odiaban, y ni siquiera le hablaban, pues veían que su padre lo quería más que a ellos. Un día José tuvo un sueño. Cuando se lo contó a sus hermanos, ellos lo odiaron aún más, pues les dijo: —Anoche tuve un sueño, y soñé que estábamos en medio del campo, atando el trigo en manojos. De repente, mi manajo se levantó y se quedó bien derecho, mientras los de ustedes lo rodeaban y se inclinaban ante él.

Tras este acontecimiento Jacob envió de viaje a sus hijos, entre ellos a José. Estando en el camino los hermanos de José en determinado momento deciden matarlo, pero luego ven a un grupo de ismaelitas acercarse.

En el versículo 27 continúa: Nos conviene más vendérselo a estos ismaelitas. Después de todo, José es nuestro hermano; ¡es de nuestra propia familia!».

Al vender a José los hermanos se quedan con la túnica que su padre había hecho especialmente para José, mataron un cabrito y con la sangre mancharon la capa. Al regresar a casa, hacen creer a Jacob que José había sido asesinado por un animal feroz.

Por otro lado los comerciantes llegaron a Egipto y vendieron a José a Potifar, que era un oficial del rey de Egipto. Por mucho tiempo José le sirvió al rey pero por problemas con la esposa del rey, termina en la cárcel.

“Pero aun en la cárcel Dios siguió ayudando a José y dándole muestras de su amor, pues hizo que el carcelero lo tratara bien. Y así, el carcelero puso a José a cargo de todos los presos y

de todos los trabajos que allí se hacían. El carcelero no tenía que vigilarlo, porque Dios ayudaba a José y hacía que todo le saliera bien” (Génesis 39: 20-23).

Dentro de la cárcel Dios le dio gracia y un don de interpretación de sueños, esto lo expuso José al interpretar y acertar en los sueños de un panadero y un copero. Gracias a esto a los dos años el rey se enteró del don de interpretación de sueños y le solicita le revele el significado de los últimos sueños que ha tenido. Tras la interpretación acertada gracias a Dios, José termina siendo la mano derecha del rey, y pronto sus hermanos sin saberlo, solicitan apoyo de su hermano José para sobrevivir la sequía de aquél tiempo.

6.1.2.1.5.Sansón.

Sansón fue un hombre que creció en Zora, su historia es relatada en la Biblia, en el libro de Jueces entre el capítulo 13 y 16. Era un hombre fuerte, reconocido por su cabellera larga, la cual era su fuente de poder.

Según relata la Biblia, el Espíritu de Jehová era sobre Sansón quién despezaba a los leones como si fuesen cabritos, sin tener otras herramientas más que su fuerza natural. Así mismo Sansón venció a más de 1000 hombres filisteos.

A los años Sansón se enamora de Dalila quién lo traicionó ante los príncipes filisteos, Dalila logró informarse de la fuente de poder de Sansón. Los filisteos logran vencer a Sansón, pues la fuerza debe ir acompañada de la sabiduría y esta segunda, según la Biblia, la carecía Sansón.

6.1.2.1.6.La mujer de Lot.

Lot compartía tierra con Abraham en la tierra de Canaán, en determinado momento deciden separarse por falta de tierra para las familias. Es así como Lot decide establecer su hogar en la ciudad de Sodoma. La población de Sodoma era mala y pecadora, eso molestaba a Lot

porque él y su familia eran buenos. Dios también se encontraba molesto, por eso envió ángeles para notificarle a Lot que destruiría a Sodoma y la ciudad cercana, Gomorra. Lot recibió instrucciones de huir de esa tierra con su esposa e hijas, de correr y no mirar atrás para no morir.

Lot y sus hijas obedecieron y huyeron de Sodoma si detenerse ni mirar atrás. Pero la esposa de Lot desobedeció. Cuando se había alejado ya de Sodoma, se paró y miró atrás, en ese momento se convirtió en estatua de sal según afirma el libro de Génesis 19: 26 (Versión Reina Valera): Entonces la mujer de Lot miró atrás, a espaldas de él, y se volvió estatua de sal.

6.1.2.1.7. Abraham.

A Abraham, Dios lo rebautizó al establecer un convenio con él, que incluía su deseo de convertirlo de gobernador de la tierra de Canaán, tierra que sería de Dios. En Abraham se cumplió la Escritura que dice: Abraham creyó a Dios, y le fue contado por justicia, y fue llamado amigo de Dios.

Abraham siempre fue fiel a la palabra de Dios y es diferentes momentos dentro de las Escrituras se le reconoce por su fe. Unos milagros por los que es reconocido, es cuando Dios le permitió tener su primer hijo siendo ya un hombre de 99 años, recibiendo la promesa de recibir una descendencia numerosa como las estrellas.

Según las escrituras Abraham fue el padre de Ismael e Isaac, considerándosele según la tradición bíblica ser el fundador del judaísmo. Jacob, nieto de Abraham, tuvo doce hijos quienes se convirtieron en fundadores de las doce tribus de Israel.

6.1.2.1.8. Zaqueo.

Zaqueo era un publicano con bastante dinero, su historia se describe en el Libro de Lucas capítulo 19.

Se dice que en una visita de Jesús a Jericó, Zaqueo, al no poder ver a Jesús por su pequeña estatura, se sube a un árbol. Al estar sobre el árbol Jesús lo ve y solicita su casa para morar en ella. Este acontecimiento es relevante pues el árbol al que Zaqueo decidió subir era de sicómoro, fruta que se consideraba repugnante, con la que se alimentaban a los cerdos. Zaqueo muestra que el orgullo debe ser contrarrestado para seguir a Jesús pues dejó por un lado la opinión de los demás. Por otro lado muestra que no hay nada que pueda impedir seguir o ver a Jesús, ni su estatura, ni la opinión de las personas o el tipo de árbol.

6.1.2.1.9. Jonás.

Jonás, en lugar de cumplir con su asignación por parte de Dios de predicar a los ninivitas, decidió huir de ella, eso debido a tu temor y orgullo. En el puerto de Jope consiguió un espacio en una nave que se dirigía a Tarsis. Durante el viaje, los marineros se enfrentaron a un viento muy fuerte enviado por Dios que amenazaba con destrozarse la nave. Para evitar que los demás sufrieran por sus actos, Jonás solicita que lo arrojasen al mar, al obedecerle, la tormenta se desapareció.

Cuando se hundió en el agua, terminó dentro de un gran pez o ballena. Jonás orándole a Dios por su ayuda, al tercer día, el pez vomitó al profeta en tierra seca.

Luego de este acontecimiento brindó una oración suplicando su misericordia, pidiendo perdón y prometiendo su fidelidad para cumplir con lo que se le había designado. Ofreció sus sacrificios al Señor, y declaró que la Salvación es de Jehová. Mediante esta historia se aprende a que Dios todo lo ve y el ser humano no se puede esconder de su omnipotencia.

6.1.2.1.10. Ester.

Ester era una joven de hermosa figura y de buen parecer . Sus padres murieron y fue compadecida por su primo Mardoqueo, quien le brindó hogar. Siendo él bastante mayor, la crió como su propia hija.

Gracias a su belleza se convirtió en reina. “Y el Rey amó a Ester más a que todas las otras mujeres, y halló ella gracias y benevolencia delante de él más que todas las demás vírgenes; y puso la corona real en su cabeza ,y la hizo reina en lugar de Vasti”. (Ester 2:17).

Ester es una mujer que dentro de las Escrituras da un ejemplo de intercesión y oración.

6.1.3. Métodos de enseñanza.

Existen métodos para presentación de nuevas técnicas, para la presentación o traslado de información, para comprobar los conocimientos de los alumnos, de problemas de aprendizaje, entre otros (kidd, 2006).

Los métodos de enseñanza son todas las herramientas y planes que se implementan para enseñar y hacer aprender a cierta población. Los métodos de enseñanza tienen como objetivo hacer más eficiente el aprendizaje. Para poder crear un método de enseñanza efectivo es importante conocer al aprendiz para así brindarle las herramientas, conceptos y contenido apropiado a su aprendizaje.

Existen métodos alternativos de enseñanza como el método Waldorf, Montessori, Harkness, Reggio Emilia, Sudbury, entre otros.

Por otro lado existen metodologías innovadoras que se pueden emplear dentro de las algunas, entre ellas se pueden encontrar las siguientes: A) El método ABN para el aprendizaje de matemáticas, es esta se emplean materiales manipulativos que permiten desarrollar un mejor razonamiento en los alumnos. B) Aprendizaje por proyectos, Este permite a los alumnos a

adquirir conocimientos y competencias mediante el desarrollo de proyectos que brinden respuesta o solución a problemas reales. C) Aprendizaje cooperativo, este consiste en motivar a los alumnos a trabajar en grupo para realizar actividad o resolver problemas. d) Pedagogía inversa, mediante esta herramienta se permite a los alumnos trabajar en casa y en el aula se practica. D) Gamificación o ludificación, es el uso de diferentes juegos o actividades divertidas que contribuyan o desarrollan el aprendizaje. (Lozano, s.f).

6.1.3.1. Métodos de enseñanza bíblica para niños.

Los métodos de enseñanza bíblica son aquellas herramientas que más se utilizan dentro de un contexto bíblico. A través de estas herramientas se logra la comprensión del pasaje, historia o versículo por parte de los niños.

Dentro de los métodos más reconocidos se puede encontrar el método Deductivo, el Inductivo, el método basado en la Psicología del alumno, el de Grupo o Asamblea, método Activo, el Ocasional, el Recíproco, la enseñanza Socializada, de Discusión y el de Panel.

Por otro lado, dentro de los métodos de la enseñanza bíblica, se aplican los siguientes conceptos: A) Conocimiento, presentar a los niños hechos de una historia o versículo. B) Sentimiento, se intentan relacionar las emociones de los niños con las emociones de los personajes de la historia para crear una interpretación y mejor entendimiento. C) Comprensión, Se motiva a los niños a expresar con sus propias palabras lo que han comprendido del mensaje. D) Aplicación, se enseña de manera específica a los niños, la forma en que la verdad bíblica se ve reflejada a sus vidas. E) Práctica, se enseña a practicar o implementar la verdad bíblica en sus vidas frecuentemente (Portal Bíblico, s.f).

6.1.3.2. Sistema de aprendizaje BLUE.

Es un sistema de aprendizaje personalizado para Iglekids. Es una herramienta que permite cumplir los objetivos del área de manera fácil y sencilla. Mediante el sistema BLUE se desarrollan los temas semanales que son impartidos a los niños, este busca la adaptación del contenido según la edad y forma de aprendizaje. Incluye herramientas didácticas y extracurriculares que beneficien el proceso de aprendizaje de la Biblia.

Dentro del sistema BLUE se maneja una forma de trabajo en la que se dividen a niños en grupos por edades. Dentro de los grupos existe un Líder de Grupo (LG), quien coordina las actividades de la clase en general y da la enseñanza o historia del día, luego el grupo se divide en pequeños de grupos (de 10 a 12 niños), en estos grupos pequeños se tiene un Líder de Grupo Pequeño (LGP), y es este el encargado de realizar las actividad y juegos que fortalezcan el tema principal del día.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1. Comunicación.

En el libro Comunicación interna se define la comunicación como “ facultad que tiene el ser vivo de transmitir a otros, u otros, informaciones, sentimientos y vivencias. Más concretamente, la comunicación es la transferencia de un mensaje de un emisor a un receptos” (Jiménez, 1998, p. 2). La comunicación es la herramienta que permite transmitir y gestionar mensajes o ideas a otras personas mediante distintos canales.

La comunicación según su contenido o función puede ser informativa, persuasiva, educativa, social e intercultural. La comunicación es un proceso que parte de un problema y según su desenlace puede variar.

6.2.1.2. Elementos fundamentales de la comunicación.

Dentro de los factores o elementos de la comunicación se encuentra el emisor, quien es el agente o persona que transmite la información. La persona que recibe el mensaje o información se le denomina receptor. La lengua oral o escrita es el código, es decir, la forma en la que la información es dicha. Por otro lado tenemos el canal, este el medio por el cual el mensaje viaja entre el emisor y el receptor. La información que se transmite se conoce como mensaje, sin esta, el proceso de comunicación no iniciaría (Vita, 2016).

Dentro de los elementos que se desarrollan o presentan en el proceso de comunicación está la retroalimentación, que es la respuesta por parte del receptor tras recibir el mensaje. Y por otro lado se encuentra el ruido, cuyo objetivo es obstaculizar o entorpecer el proceso de comunicación.

6.2.1.3. Tipos de comunicación.

6.2.1.3.1. Comunicación escrita .

La comunicación se puede clasificar en distintas clases dependiendo del canal implementado y el grado de interacción entre el emisor y receptor. Pueden clasificarse en: comunicación escrita, oral o no verbal, según el canal utilizado. La escrita se lleva a cabo mediante la palabra escrita, se pueden utilizar letras, gráficos o símbolos.

Dentro de la comunicación escrita el estudio del lenguaje, el registro de la escritura, entre otros. Y para que sea una comunicación eficiente se necesita de la calidad de oración por lo que el estudio de la estructura de la misma es importante, así como los signos de puntuación y conceptos de redacción y composición en general (Maurial, 2002).

6.2.1.3.2. Comunicación visual.

“Es indiscutible que la forma más efectiva de asegurarnos que los demás comprenden nuestras ideas es mediante la utilización de una ayuda visual que apoye nuestras explicaciones escritas u orales...una imagen vale más que mil palabras” (Edwards, s.f., p. 12).

La comunicación visual es la comunicación que permite transmitir una idea o mensaje a través de colores, contornos, líneas, emoticonos, formas, líneas, distancias, imágenes, palabras, nombres, etc. Todos los elementos visuales con un buen respaldo y fundamento, son efectivos.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

Existen varios conceptos de diseño que se pueden considerar lo más relacionados al proyecto de investigación.

6.2.2.1. Diseño.

Morales, L. Dice: “El diseño - a grandes rasgos- se propone como meta proyectar objetivos funcionales, que satisfagan necesidades, sin embargo existe una gran confusión en la teoría del diseño sobre estos dos factores: función y necesidad ”.

Diseño es la actividad que permite la creación y desarrollo de ideas, productos o cosas. El diseño contribuye a la comunicación. El diseño gráfico es un elemento de mediación del ser humano con su cultura y con el medio ambiente.

6.2.2.2. Tipos de diseño.

6.2.2.2.3. Diseño gráfico.

El diseño gráfico se encarga de desarrollar gráficos y comunicación visual, siendo prioridad los aspectos comunicativos de las formas que se perviven visualmente. (Rodríguez, s.f.). El diseño gráfico desarrolla mensajes visuales que pueden tener variación en la objetividad e intensidad, desde aspectos informativos, de identidad, de persuasión, etc.

Este tipo de diseño se puede realizar de manera tradicional o digital. Se pueden implementar diferentes herramientas como programas y utensilios de dibujo o esquematización.

6.2.2.3. Material impreso.

Se le conoce como material impreso a todo aquello que se imprima en alguna base o papel. El material impreso requiere de una diagramación, sistematización de colores (CMYK). Este puede actuar como complemento informativo, material didáctico, complemento corporativo, instructivo, entre otros.

Mediante el material impreso se pueden plasmar ideas, imágenes, contenido textual y todo tipo de contenido visual. Mediante un material impreso se puede obtener información adicional de algún tema en específico, resolver problemas y más.

Algunos de los material impresos más reconocidos con los periódicos, revistas, libros, publicidad impresa como: afiches, vallas, volantes, bifolios, etc. Los materiales impresos deben ser claros y agradables visualmente.

6.2.2.3.1. Material didáctico.

El material didáctico se reconoce por ser una herramienta que reúne información y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Son altamente utilizados en el área educativa para desarrollar y fortalecer conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Se complementa con una asesoría y capacitación hacia los servidores. La siguiente fracción del libro de Teresa Rivera lo explica de mejor manera:

Para cualquier actividad educativa que realicemos en la comunidad tenga mayores posibilidades de éxito, es importante hacer uso de los materiales didácticos, no olvidando que una preparación y una actitud positiva del trabajador o promotor de salud también son necesarias. (Rivera, 1996).

Los materiales didácticos pueden ser: A) Escritos: impresos, tableros didácticos, materiales manipulativos, juegos o materiales de laboratorio. Estos permiten una interacción directa con el receptor, la manipulación crea una experiencia única que brinda efectos positivos en el proceso de aprendizaje. B) Audiovisuales, como imágenes de proyección, materiales sonoros o videos. Estos mediante los colores brillantes y los movimientos o canal de reproducción, atraen con mayor intensidad la concentración. C) Digitales: Programas informáticos, video juegos, páginas web, presentaciones multimedia, entre otros. En estos también se puede crear una interacción con el receptor pero mediante una herramienta digital, son un apoyo bastante atractivo y efectivo.

6.2.2.4. Diagramación.

La diagramación también conocida como maquetación es normalmente utilizada por los diseñadores gráficos y profesionales que se dedican o trabajan en la elaboración de materiales impresos o desarrollo de espacios en web. En este proceso se toman en cuenta elementos como texto, títulos y titulares, fotos, artes, color, tipografías y espacios.

Para realizar una diagramación eficaz se organizan en primer plano el título o subtítulos, el texto, tipografía y color, luego se ubican los artes o fotos. Actualmente existen softwares que permiten una diagramación más rápida y ordenada, algunos de ellos son: Indesign CS6, QuarkXpress y Adobe PageMaker 7.0.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias.

6.3.1.1. Semiología.

“El estudio de los sistemas de signos no lingüísticos” (Guiraud, 1972, p. 45). La semiología permite analizar, estudiar y comprender las lenguas, códigos, señalizaciones, iconos, entre otros. Estudia la aplicación de estos en la vida social del ser humano y en la forma que son percibidos.

Los elementos no lingüísticos permiten el traslado de mensajes, ideas y emociones, la semiótica colabora con la utilización correcta de los elementos para transmitir correctamente los mensajes.

6.3.1.2. Semiología de la imagen.

La semiología de la imagen es el estudio de los elementos gráficos que componen una imagen, permite el análisis de forma, color, textura, luz, conceptualización y muchos elementos más.

Tras la evaluación de gráficos la imagen en su totalidad es capaz de transmitir ideas, conceptos, momentos, sentimientos o emociones y mensajes. Es importante conocer sobre esta ciencia que puede crear y aplicar imágenes o fotografías de manera objetiva y funcional.

6.3.1.3. Sociología.

“Puede definirse a la sociología es el estudio científico de la sociedad humana” (Arce, 1963, p. 1). El principal estudio de esta ciencia es el ser humano y la relación entre ellos. Los análisis sociológicos están basados primordialmente en las relaciones sociales y de los fenómenos resultantes de esas relaciones más que en los individuos.

La sociología se compone por conjuntos de hechos y principios, del concepto sistematizado que se ha obtenido de la aplicación del método científico al estudio de las relaciones sociales humanas.

6.3.1.4. Psicología del color.

La psicología del color estudia y analiza la manera en la que se perciben los colores. Evalúa las emociones y reacciones que los colores transmiten y provocan al receptor. La psicología del color evalúa los colores en color o tinta, tonalidad, opacidad e implementación.

El análisis de lo que los colores pueden provocar es funcional para realizar diseño de logos, identidad corporativa, anuncios y todo tipo de diseño. El color influencia y colabora con las intenciones del diseño.

6.3.1.5. Psicología de la imagen.

Según el Instituto para el desarrollo de la Psicología de la imagen define a la psicología de la imagen como:

“Una corriente psicológica enmarcada en el pensamiento siloísta. En su desarrollo considera aportes de la fenomenología de Husserl y del existencialismo de Sartre. Aporta al conocimiento una concepción de lo humano como ser consciente e intencional y una conceptualización del psiquismo que comprende las características de espacialidad y temporalidad de los fenómenos de la conciencia” (Instituto para el Desarrollo de la Psicología de la Imagen, s.f)

Mediante la psicología de la imagen se logra persuadir, transmitir ideas claras, sentimientos, emociones o ideas mediante imágenes evaluadas y estudiadas.

6.3.1.6. Pedagogía.

La pedagogía es una ciencia que estudia la metodología y las técnicas relacionadas a la educación y enseñanza. “La educación puede entenderse como construcción intencional de todo lo humano en el hombre; y la Pedagogía tomarse como un intento, como la pretensión, de lograr una explicación comprensiva del fenómeno educativo.” (Pedagogía y educación ante el siglo XXI, 2005, p. 2).

La pedagogía ocupa un lugar importante en escuelas e instituciones educativas pues permite brindar un mejor servicio de orientación, aporta a la organización escolar, programación de metodologías, asesoramientos a docentes, planificación y elaboración de terapias específicas y personalizadas, técnica de estudio, entre otros.

6.3.2 Artes

6.3.2.1. Ilustración.

Dalley (1980), describe la ilustración como un arte con proyección comercial, que cumple demandas económicas y sociales que le brindan la forma y sentido a la ilustración.

La ilustración no se puede desligar completamente con el arte, pues se basa de técnicas artísticas tradicionales. Se podría comprender que la ilustración es un arte desarrollado y conceptualizado, que cumple un objetivo o transmite un mensaje. La ilustración ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos desde los pergaminos. La ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales.

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1. Teoría del color.

“El color se debe siempre a la especie o especies de rayos que conforman la luz, según he visto constantemente en todos los Fenómenos del Color estudiados por mí hasta hoy” (Ball, 2001, p. 46) El color es lo que los ojos perciben cuando la luz se refleja en los objetos. La luz está constituida por ondas electromagnéticas que se trasladan a 300.000 km por segundo aproximadamente.

La luz viaja mediante ondas, conocidas como el carácter ondulatorio de la luz. Cada onda tiene una longitud diferente y es esto lo que produce los distintos tipos de luz, como la luz infrarroja, la luz ultravioleta o el espectro visible. Esta última es la que el ojo logra percibir.

La luz tiene cierta propiedad que permite su reflejo en los objetos percibirlo como color. El color puede medirse y evaluarse por tono: El tinte del color, saturación: La intensidad cromática y la luminosidad: representa la cantidad de luz reflejada por una superficie.

6.3.4 Tendencias.

6.3.4.1. Ilustración vectorial.

“El concepto de imagen vectorial está vinculado a la imagen digital que se compone de objetos geométricos independientes. Las características de estos objetos, que pueden ser segmentos o polígonos, están definidas por atributos matemáticos que indican su color, posición, etc.” (Porto, 2012).

Las ilustraciones vectoriales son gráficos realizados en programas de vectores, tales como Illustrator, Corel Draw, Adobe Flash, entre otros. Las imágenes realizadas de manera vectorial

tienen la cualidad y característica de poder ser transformadas sin perder la calidad original. De igual forma es muy fácil poder agregar sombras, colores, trazos, degradé, entre cosas.

La mayoría de dibujantes que se dedican a trabajar artes o ilustraciones digitales, realizan los dibujos a mano para luego vectorizarlos, es decir, convertirlas a una imagen vectorial colocando un punto en cada vértice del dibujo y siguiendo sus curvas y líneas.

Capítulo VII

Proceso de diseño
y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1. Semiología.

La semiología permite evaluar las formas adecuadas de las ilustraciones para el grupo objetivo. La correcta aplicación de la semiología permite que el mensaje a transmitir con cada personaje sea correctamente plasmado y transmitido.

7.1.2. Semiología de la imagen.

Mediante la semiología de la imagen se puede evaluar el significado y el concepto dentro de la composición de una imagen mediante formas, colores y posiciones de los personajes.

7.1.3. Sociología.

La sociología como estudio científico de la sociedad humana aporta en la identificación del comportamiento de niños de 6 a 9 años dentro de sus clases en IgleKids y la manera en la interactúan con los servidores encargados de cada grupo mientras reciben las enseñanzas. Esto ayuda a crear materiales impresos adaptados a esos comportamientos y gustos para que llamen su atención.

7.1.4. Psicología del color.

La correcta utilización de colores en la propuesta gráfica derivan de los significados y percepciones de cada color brindado por la psicología del color. Ésta ciencia permite analizar cada color por su tonalidad, opacidad y temperatura, para elegir adecuadamente los colores que se van a aplicar en las ilustraciones del juego educativo impreso.

7.1.5. Psicología de la imagen.

Con la ayuda de la psicología de la imagen se analiza el concepto o mensaje de las ilustraciones o expresiones gráficas. Mediante posiciones, texturas, técnicas, colores y tamaños,

la psicología de la imagen permite conocer si las ilustraciones son efectivas para la finalidad por las que se crearon.

7.1.6. Pedagogía.

La ciencia de la pedagogía estudia todas las herramientas y metodologías relacionadas con la educación, enseñanza y aprendizaje. Mediante la pedagogía se logra comprender la forma de aprendizaje de niños de 6 a 9 años. Permite diseñar juegos educativos impresos efectivos que sean herramientas de soporte en el aprendizaje.

7.1.7 Ilustración.

La ilustración permite plasmar información o ideas en dibujos o gráficos. Se pueden crear ilustraciones de personajes de la biblia para representar gráficamente las características de los diez personajes.

7.1.8. Teoría del color.

La teoría del color ayuda crear contrastes óptimos en las ilustraciones y a crear armonía dentro del juego educativo impreso.

7.1.9. Ilustración vectorial.

Mediante la ilustración vectorial se logra presentar de mejor manera los bocetos hechos a mano de los 10 personajes de la Biblia. De esta manera es más fácil trabajar los colores, sombras y colocarlos en el formato o tamaño adecuado.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método.

El método creativo de relación forzada creado por Charles S. Whiting en 1958. El principio de esta técnica es: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. Permite ideas originales y creativas.

Para iniciar es necesario identificar el problema a resolver, luego al azar, se establece un objeto (este servirá para hacer las comparaciones), tras este proceso se inicia con la descripción característica del mismo. A continuación se deben hacer las relaciones forzadas entre el objetivo del problema y el seleccionado al azar.

Desarrollo de método creativo:

<i>Sombrero</i>	Rocola bíblica	Imágenes del pasado
Estilo y color	Ritmo bíblico	Descubre los personajes
Material impreso para llevar	Radio bíblica	<i>Tijeras</i>
Material que se cuelgue	<i>Soñar</i>	Cortando la historia
Material impreso para la cabeza	Piensa despierto	Pedazos de historia
Un sombrero de personajes	Personajes vivos	Recorta la biblia
Sombrero de ideas	Recordando el pasado	Cortando momentos
Sombrero detective	Sueños bíblicos	<i>Circulo</i>
Sombrero loco	Sueña los personajes	Familia de personajes
<i>Avión</i>	<i>Doctor</i>	Historias unidas
Los personajes viajan	Reviviendo personajes	Ruleta de personajes
Viajes al pasado	El cerebro bíblico	<u>Gira, juega y aprende</u>
Ticket de la biblia	Operación de personajes bíblicos	Gira y descubre
Cohete bíblico	Doctor de la biblia	Un mundo de héroes
Viaje a la biblia	Dopamina bíblica	Circulo de momentos
Maquita del tiempo	<i>Recuerdo</i>	<i>Galaxia</i>
Avión del tiempo	Viviendo en el pasado	Las estrellas bíblicas
<i>Música</i>	Memoria bíblica	El planeta bíblico
Personajes con ritmo	Minuto de recuerdo	El sistema de los personajes bíblicos.
Voces de personajes	Reloj del tiempo	
	Máquina del tiempo	

Al final el método creativo de relación forzada, se realiza una selección de palabras para crear el concepto final.

Las palabras seleccionadas para el concepto del juego educativo impreso son: gira, juega y aprende.

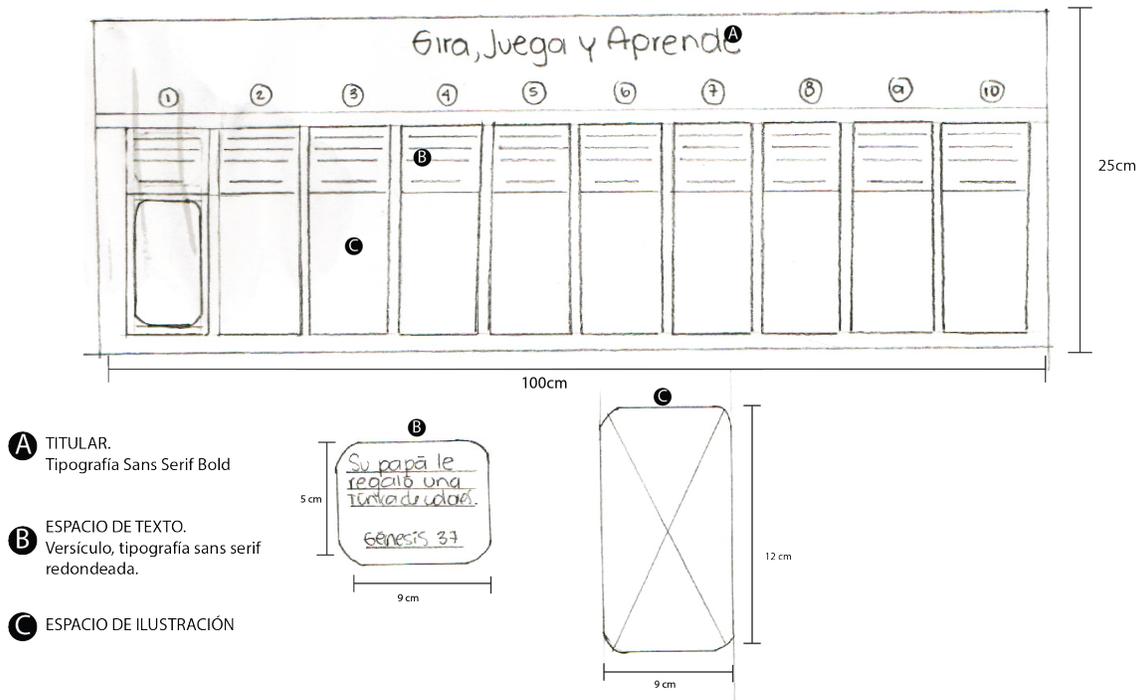
7.2.2 Definición de concepto.

El concepto final es “Gira, juega y aprende”. Este proyecto es el desarrollo del juego educativo impreso llamado ¿Quién es Quién? con el slogan “Gira, juega y aprende”. La dinámica del juego consiste en que los participantes descubran mediante la descripción, el nombre del personaje. Para lograrlo el niño o la niña debe girar las flechas de una ruleta que contiene un número que les indica la manera con la que debe leer el texto del tablero, el número en la ruleta dirige a la descripción de un personaje diferente. En la ruleta se encuentra un número y ese direcciona al jugador a un texto en el tablero, esa información describe a un personaje. Para crear un juego educativo impreso efectivo y atractivo se deben agregar ilustraciones de los personajes descritos.

7.3 Bocetaje

7.3.1. Opción A.

Bocetaje de diagramación de juego educativo impreso para facilitar el aprendizaje de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 a 9 años de edad.



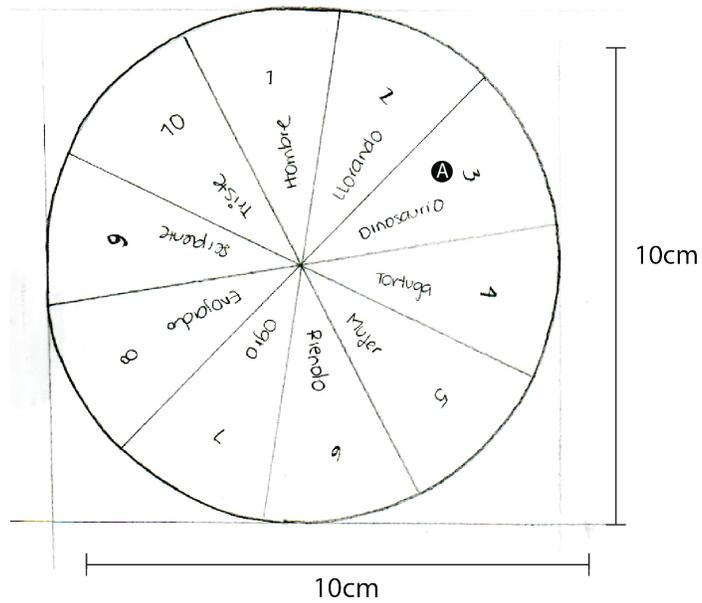
El juego está compuesto por un tablero de 100cm de ancho por 50 cm de alto con divisiones para 10 personajes y un versículo descriptivo o relacionado con el mismo. El juego consiste en girar las agujas de una ruleta (la ruleta indica un número y forma en la que se debe leer el texto), la ruleta indica el número que se debe buscar en el tablero, el número lo direcciona a un versículo con la descripción de alguna característica del personaje. El participante debe ver las fichas de ilustraciones y analizar cuál personaje es, al seleccionar uno debe tomarlo y colocarlo en el lugar que, según él, corresponde. El asesoramiento y guía del servidor es muy

importante, pues debe verificar si es correcto, de no serlo debe dar la respuesta correcta y colocar la ilustración correspondiente.

Las fichas que se deben ir colocando en el tablero tienen una medida de 4.4cm x 8.5cm. En ellas se encuentran las ilustraciones de los personajes. Este juego educativo impreso permite que los niños de IgleKids puedan relacionar la información con una imagen y facilitar la comprensión de las enseñanzas.

Ruleta.

A NUMERACIÓN Y TEXTO
Tipografía Sans Serif regular.



Ruleta de 10cm x 10cm con 10 espacios numerados y una palabra que indica la forma en la que el participante debe leer el texto de. Cada número corresponde a un personaje bíblico específico en el tablero. Al girar la aguja, el niño o la niña se acerca al tablero para ver la información, leerla y luego colocar la ilustración con el personaje bíblico que considera correcto.

Ilustración personaje de Jonás.



Jonás es conocido por su desobediencia delante de Jesús y cómo la misma le llevó a estar dentro de un gran pez. En la ilustración se visualiza al gran pez con la boca abierta y Jonás, adentro, mostrando miedo e incomodidad de ella, el personaje como primer plano.

Ilustración personaje Abraham.



La historia de Abraham en la Biblia permite enseñar sobre fe y paciencia. A sus 99 años tuvo a su primer hijo, a partir de ese momento Dios le promete una descendencia como la de las estrellas. En la ilustración se representa a un hombre mayor con ropa de la época y muchas personas en su fondo, a un nivel más bajo para simular la descendencia.

Ilustración personaje Jesús



Jesús, en la Biblia, es uno de los personajes principales. Su mayor hazaña es haber sido crucificado. En la ilustración, Jesús viste según la época, tiene una expresión sonriente para representar que el sacrificio fue con amor.

Ilustración personaje Gedeón.



Gedeón es un personaje reconocido por su valentía, obediencia y fe en Dios. Una de las historias más reconocidas de Gedeón es cuando por obediencia debe enfrentar un ejército de miles con un ejército de 300 personas. En ese momento según la Biblia vio la mano de Dios actuar en su vida. En la ilustración se muestra con un uniforme de guerra sencillo, en su rostro y postura muestra la determinación de pelear.

Ilustración personaje José.



La historia de José, en la Biblia, se relata desde que era joven. En la trayectoria de sus historias y su final en la Biblia, todo va relacionado con los sueños y la interpretación divina que le brinda Dios como don. Su padre le regala una túnica de colores que representa su lado soñador, que al final termina por ser lo más valioso de José. Por ello, en la ilustración se muestra a José de espaldas, dando realce a su túnica para sea un ícono que los niños puedan reconocer fácilmente.

Ilustración personaje Mujer de Lot



Cuando Dios decide destruir a Sodoma y Gomorra, por sus pecados y vida tan liberal, advierte a Lot, a su mujer e hijas a huir de la ciudad y no volver a ver atrás. La mujer de Lot caminó a la salida de la ciudad pero decide voltear a ver y en ese momento es convertida en una estatua de sal como castigo de su desobediencia. En la ilustración se ve a la Mujer de Lot sorprendida por lo que sucede atrás de ella, momento antes de voltear a ver y convertirse en piedra.

Ilustración personaje Sansón.



Sansón es un hombre reconocido por su fuerza, que depende de su cabellera larga y sedosa. En las historias de la Biblia vence leones y animales salvajes con esa fuerza. A través del cuerpo musculoso y la facilidad con la que carga a un león, la ilustración ejemplifica las historias y fuerza de Sansón.

Ilustración personaje Ester.



Ester era una mujer muy hermosa y gracias a su belleza es nombrada reina. Es reconocida pues el favor y la gracia de Dios le abre puertas a lugares inesperados. Al ilustrar a Ester se utiliza una corona sobre su cabeza para que los niños la identifiquen rápidamente como la mujer nombrada reina por ser la más hermosa.

Ilustración personaje Zaqueo.



Zaqueo, en la Biblia, es reconocido por su fe que le permitía hacer cosas que otros no, esto logra atraer la atención de Jesús. En el libro de Lucas se relata cómo su pequeña estatura no fue impedimento para ver a Jesús. Al ilustrar a Zaqueo se coloca un árbol cerca de él para que se identifique con facilidad su acción de fe, al momento de subirse en el mismo para poder ver a Jesús entre una multitud de personas.

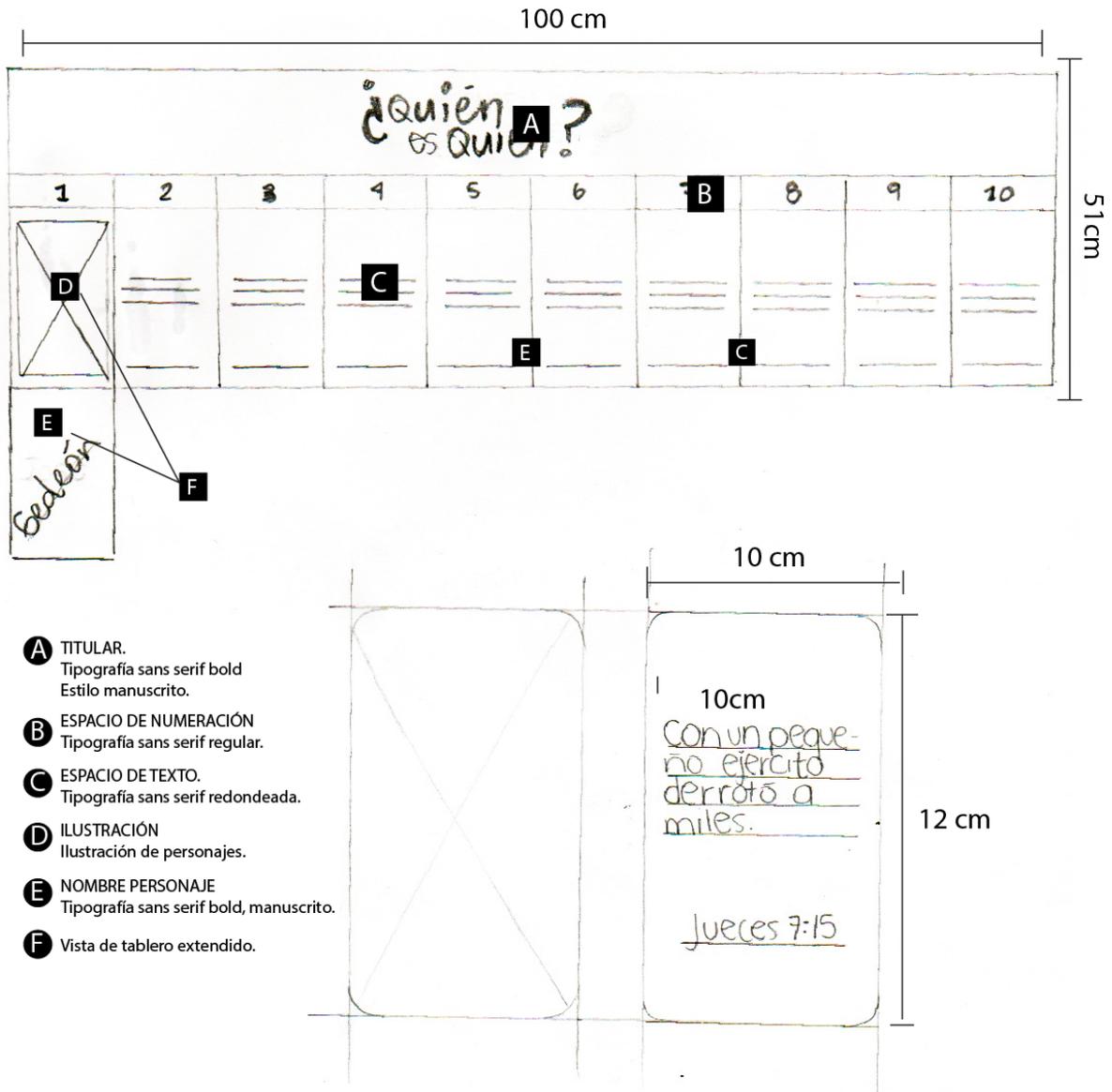
Ilustración personaje David.



David es muestra de que Dios bendice y utiliza a las personas conforme su fe y no su contexto o situación actual. Este joven logra vencer a un gigante con una simple honda y piedra, algo que miles de guerreros no lograron. En la ilustración del personaje David se emplea la piedra como uno de los elementos esenciales, pues al lanzarla logra obtener la victoria contra Goliat.

7.3.2. Proceso de bocetaje formal.

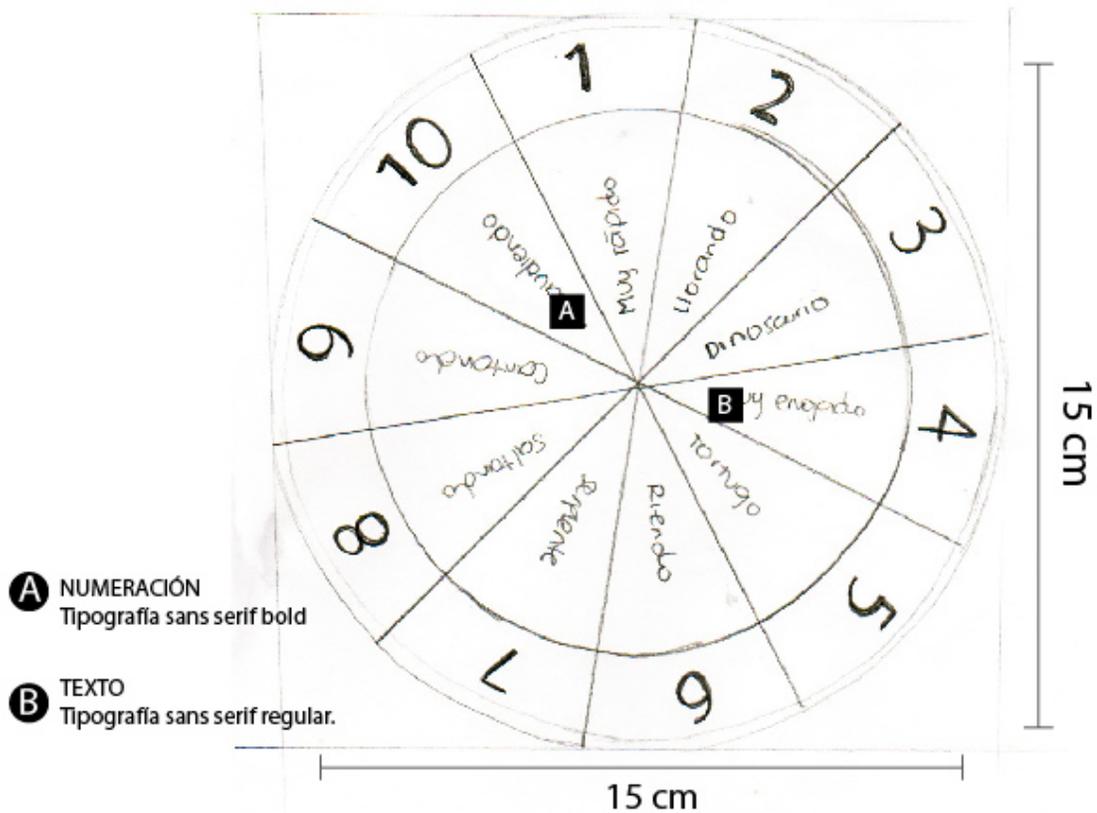
7.3.2.1. Tablero.



Tablero de 100cm x 51cm, con divisiones para 10 personajes de 10cm de ancho cada uno. Tipografías Sans Serif regular y bold. La parte del texto de 10cm x 12cm queda del lado de

frente y en la parte de interna el nombre del personaje. Ambos se doblan como tapadera cubriendo al personaje. La dinámica consiste en utilizar la ruleta para iniciar el juego.

7.3.2.2. Ruleta



Ruleta de 15cm x 15cm con 10 divisiones. La intención es brindar a los niños una experiencia desde el primer momento que interactúan con el juego educativo impreso. En la misma casilla del número se encuentra una palabra que indica la forma en la que el participante debe leer o interpretar el texto del tablero. Al tener un tamaño de 15cm, permite que los textos también sean más legibles. Por otro lado, la división que hay entre los números y los textos permite que se vea ordenado.

7.3.2.3. Ilustración personaje Jonás.



Según muestra la Biblia, Jonás es desobediente a lo que Dios le ordenó. Con su expresión se puede identificar que no está feliz por sus acciones pasadas y tampoco por haber sido tragado por una ballena. La posición de Jonás es dentro de la ballena, donde luego sale pero en la ilustración se plasma ese momento de desesperación y miedo.

7.3.2.4. Ilustración personaje Gedeón.



Gedeón, un hombre valiente y obediente. Su mayor hazaña fue derrotar a miles con un ejército de 300 personas. En la ilustración se demuestra su determinación por pelear, un gesto de euforia, con su espada y escudo. También una vestimenta de pelea con elementos básicos, con esto se demuestra la humildad y fe que Dios lo hizo pelear aquella batalla, sin tener los implementos y equipo necesario.

7.3.2.5. Ilustración personaje Jesús.



En la ilustración de Jesús se puede percibir la paz, alegría y humildad que caracteriza al personaje. Viste ropa según la época y tiene las manos en la espalda siendo una posición que transmite tranquilidad. Con la sonrisa en su rostro se representa la felicidad que, según la Biblia, Jesús pudo sentir luego de haber sobrellevado el sacrificio en la cruz; la cruz, símbolo importante que acompaña a este personaje, se ubica atrás.

7.3.2.6. Ilustración personaje Abraham.



La ilustración de Abraham muestra a un personaje de avanzada edad, sentado, mientras cuenta las estrellas. El objetivo de la ilustración es mediante la ropa y rasgos de la edad, poder trasladar al receptor al momento de Abraham, mientras ve las estrellas como símbolo de su descendencia.

7.3.2.7. Ilustración personaje David.



En la ilustración se puede identificar a David, con un rostro que refleja el deseo de conquista. Lo acompaña una piedra y su honda, con las que logra vencer al gigante. También se plasma su humildad y sencillez con un vestuario que no es de guerrero. Por otro lado se ve el gigante, en segundo plano

7.3.2.8. Ilustración personaje Zaqueo.



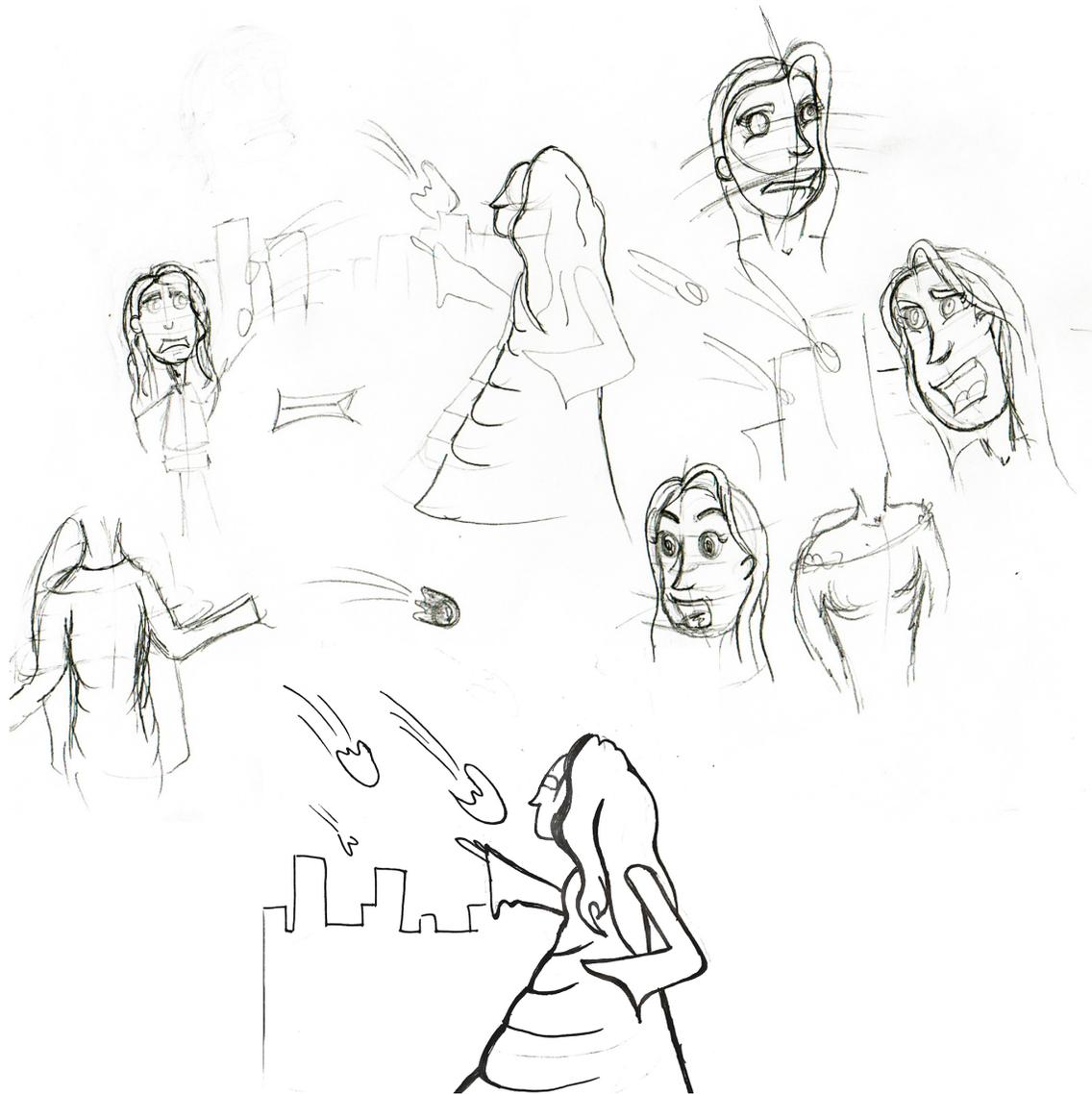
El personaje Zaqueo es un hombre adulto de baja estatura, es ilustrado sobre el árbol donde decide subir para alcanzar ver a Jesús. Gracias a esta acción recibe gracia de parte de Dios. A pesar de eso con la expresión de su rostro muestra la personalidad temerosa y aspecto de baja estatura.

7.3.2.9. Ilustración personaje Sanzón.



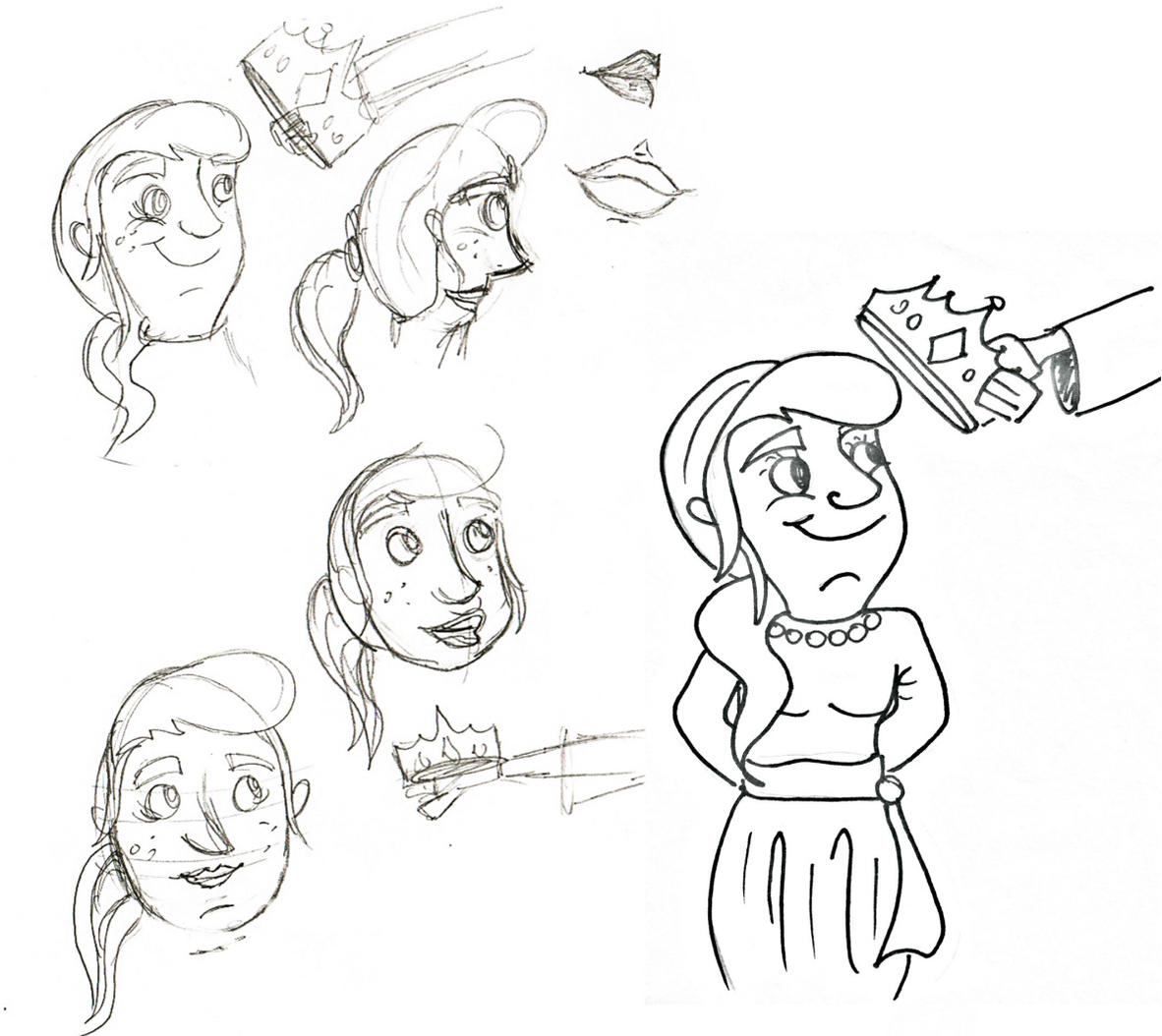
Sanzón se ilustra como un hombre con cabellera larga pues según relata la Biblia, de ahí obtiene su fuerza. Era reconocido por hacer grandes hazañas con su fuerza, como domar leones y animales salvajes. En la ilustración se ve su cómo doma a un león y lo carga con una sola mano. El personaje se reconoce por sus músculos y esa sonrisa que transmite la seguridad que tenía de sí mismo.

7.3.2.10. Ilustración personaje mujer de Lot.



Jesús decidió destruir a Sodoma y Gomorra por la cantidad de pecados que la ciudad cometía diariamente, pero antes, avisó a Lot y su mujer e hijas que salieran de la ciudad. Al dar Dios la instrucción les advierte que no deben voltear a ver atrás. La mujer de Lot es ilustrada como una estatua de sal con la vista hacia atrás y al fondo la ciudad siendo destruida, porque no obedeció las ordenes.

7.3.2.11. Ilustración personaje Ester.



Ester fue nombrada por un rey la mujer más hermosa y reina del lugar. Es reconocida por el favor y la gracia que Dios le dio y por el que abrió puertas a lugares inesperados. Ester es ilustrada con una sonrisa, un collar y vestido de bastante valor y con la mano del rey dándole la corona que representa el momento en que fue nombrada reina y la mujer más hermosa. La postura de Ester, con las manos hacia atrás, muestra la humildad y personalidad que posee por su procedencia.

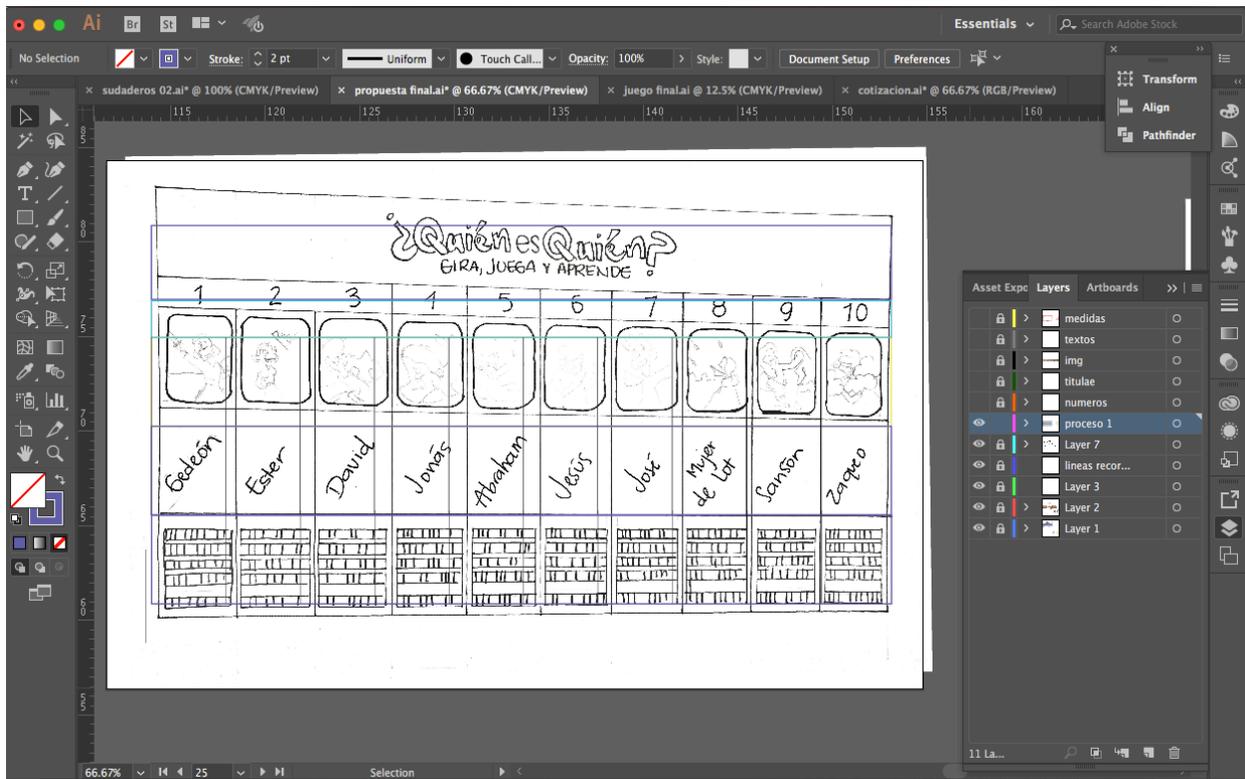
7.3.2.12. Ilustración personaje José.



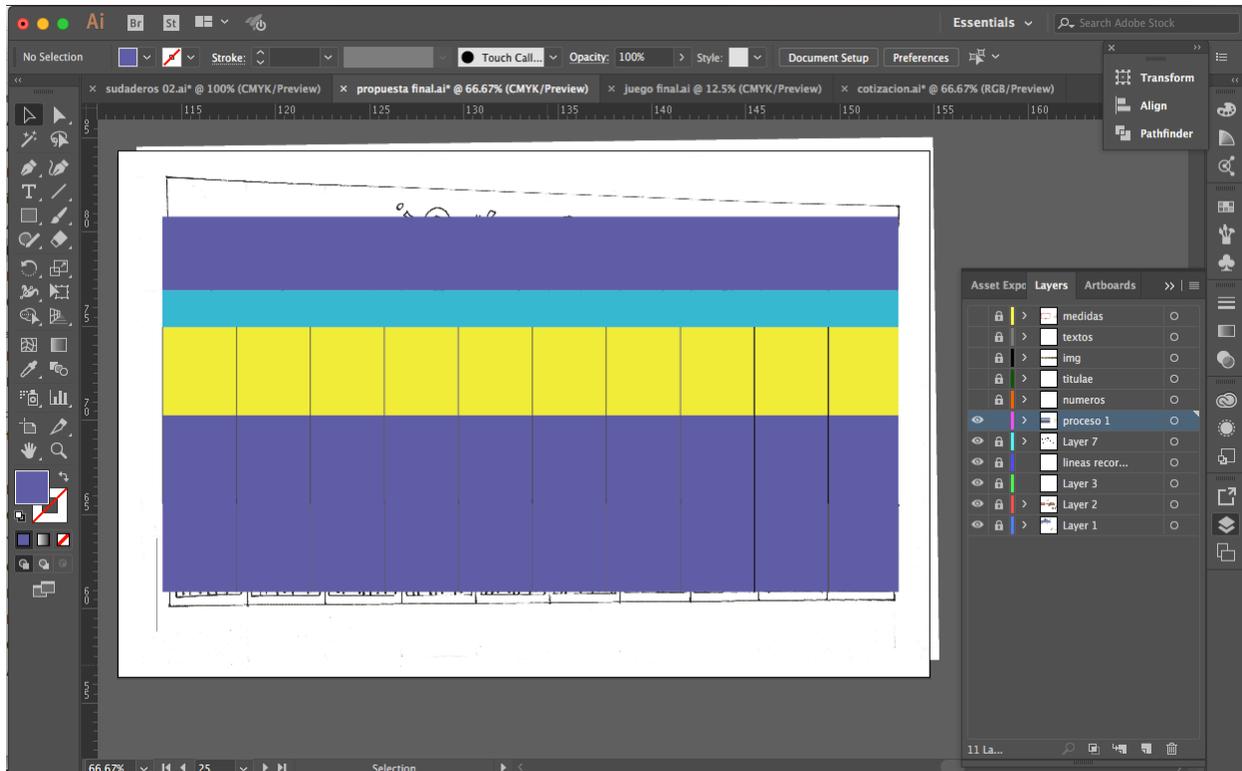
La ilustración de José demuestra su jovialidad y su personalidad alegre. El dibujo se realiza con los brazos abiertos, como los tuvo según la historia, para recibir a sus hermanos. Viste la túnica que le regala su padre, que simboliza el don de interpretación de sueños que es lo que le abre puertas y lo lleva a cumplir los propósitos de Dios para él.

7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.

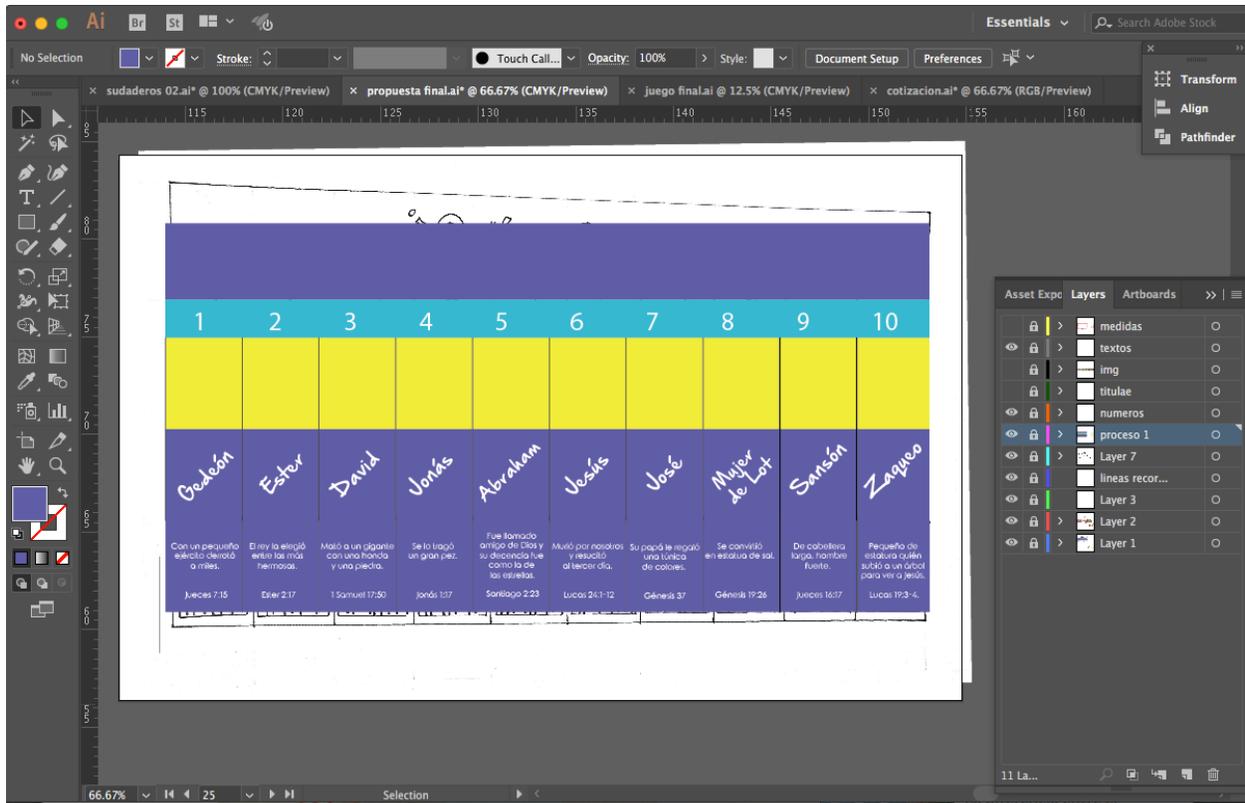
7.3.2.1. Tablero.



Se escanea el boceto del tablero. Se coloca la imagen en un documento nuevo de Illustrator y se digitalizan las líneas básicas con la herramienta pluma de Illustrator. Todo se realiza a medida real 100cm x 51cm.



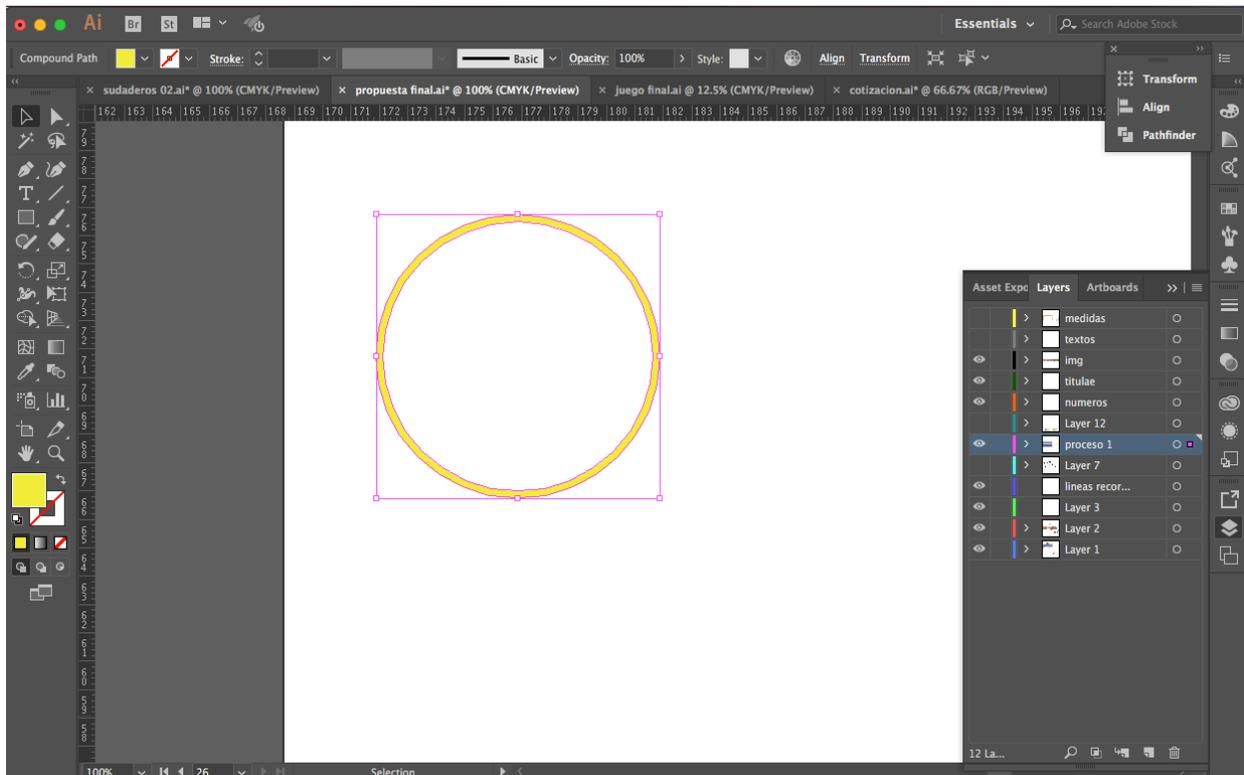
Para el tablero se rellenan las formas con los colores correspondientes: morado, amarillo y turquesa. Los tres colores son vibrantes y se complementan, el amarillo expresa la energía que se desea transmitir a los niños, el turquesa transmite paz, creatividad y el morado logra el equilibrio entre los otros dos colores, lo que permite tener un aspecto mucho más ordenado. Esta es la base para agregar la información e ilustraciones.



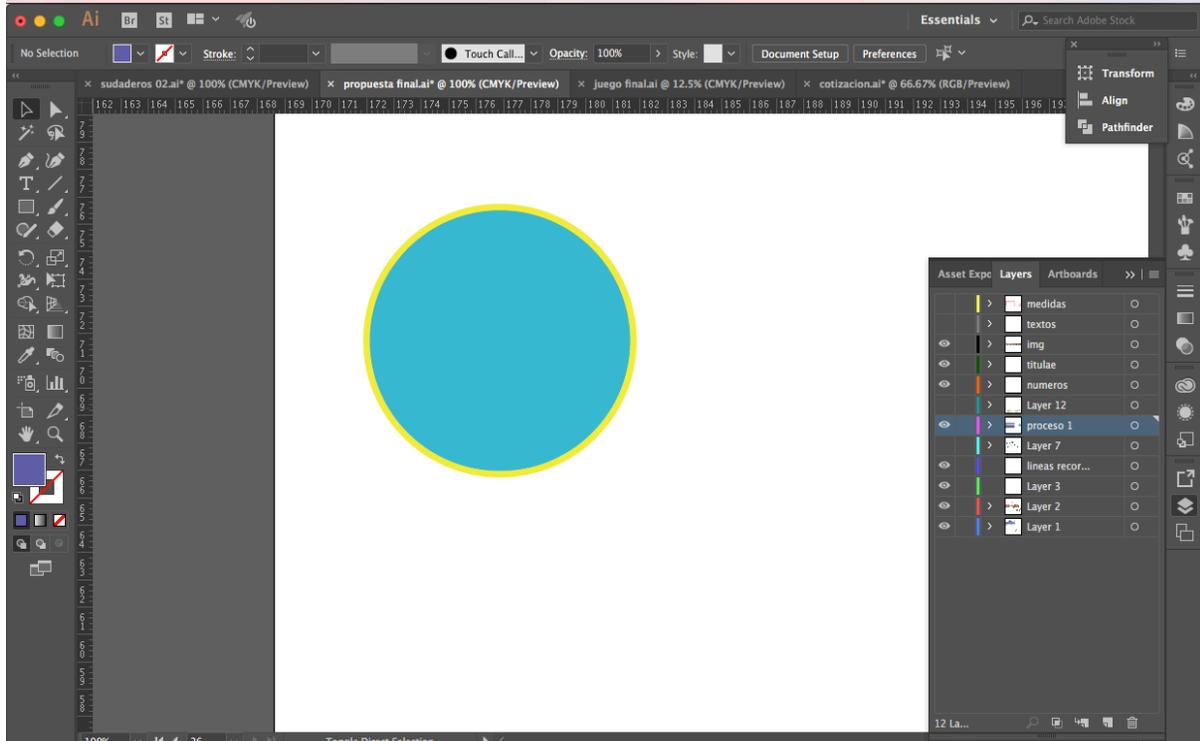
Después de agregar los colores sólidos, se incorporan textos, para ubicar las posiciones y orden de las ilustraciones.



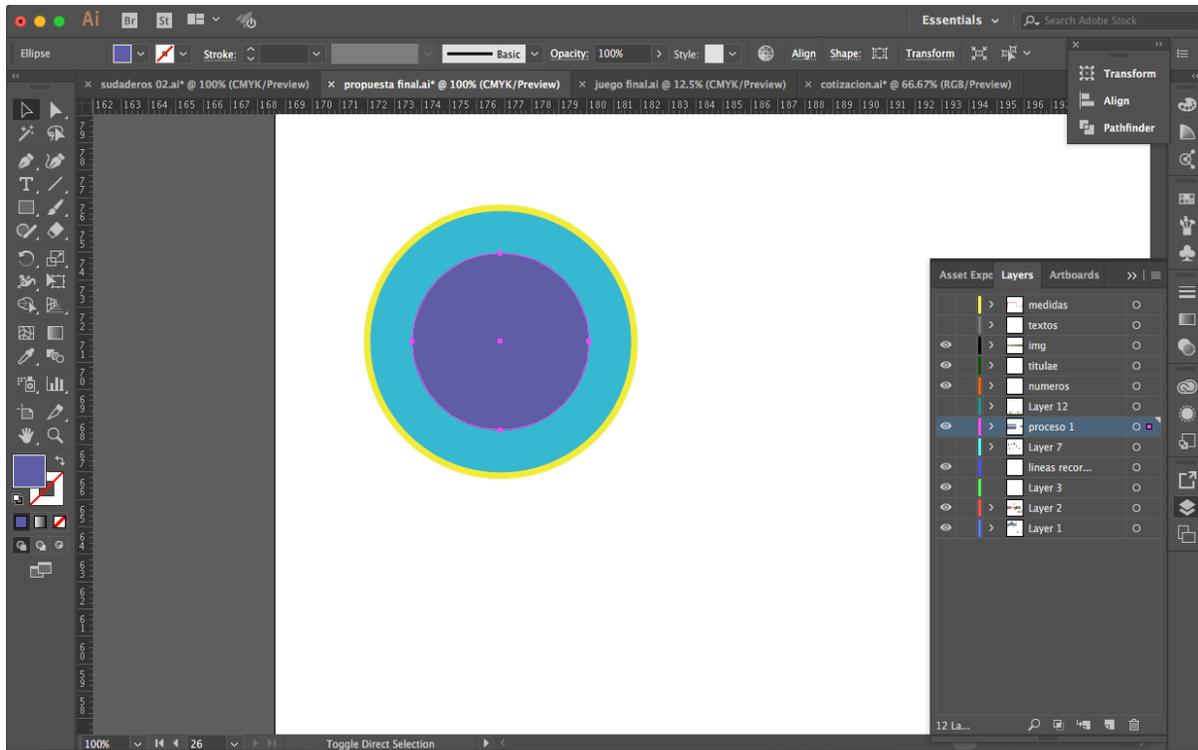
Se agrega el titular en el centro del tablero, con la herramienta alinear al centro de Illustrator. Se agregan las ilustraciones y se alinean al centro de su respectivo espacio.



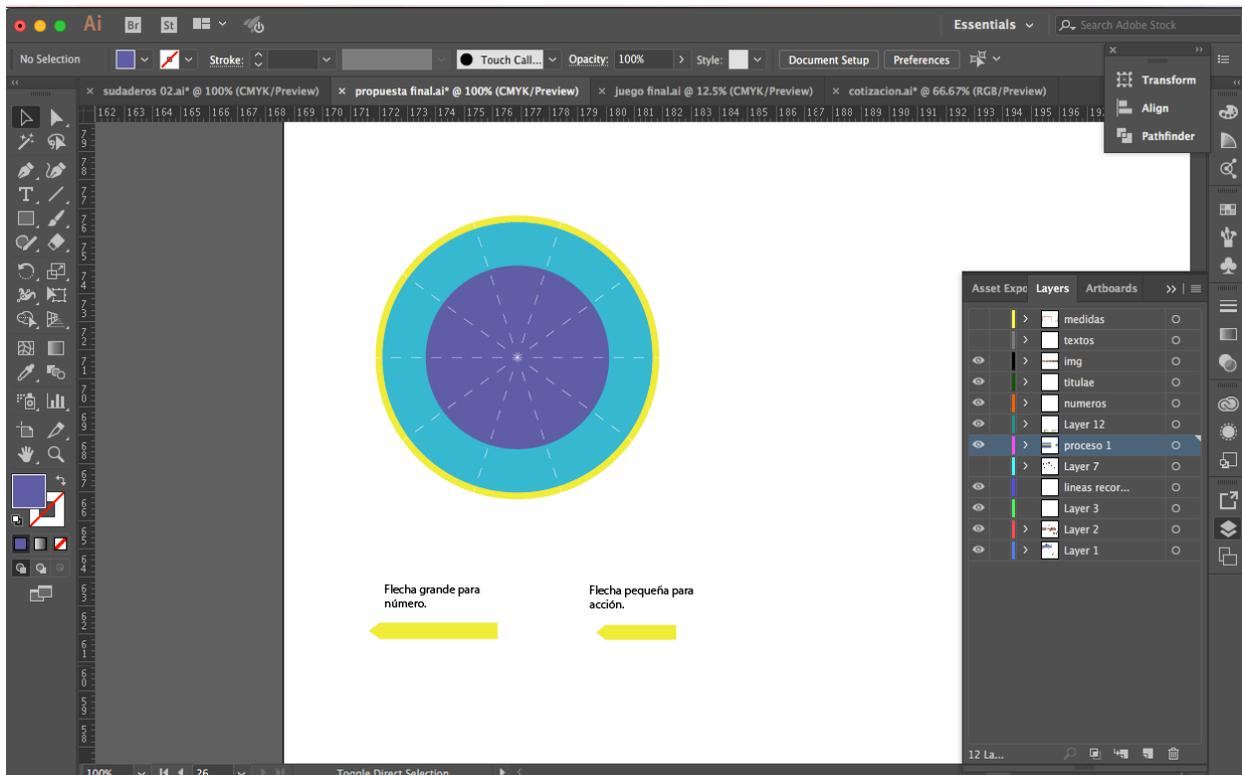
En un documento nuevo en Illustrator se vectoriza un círculo de 15cms, sin relleno y con trazo de 4pts.



A la figura circular con trazo de 4pts se le coloca un relleno turquesa, se rasteriza el trazo.

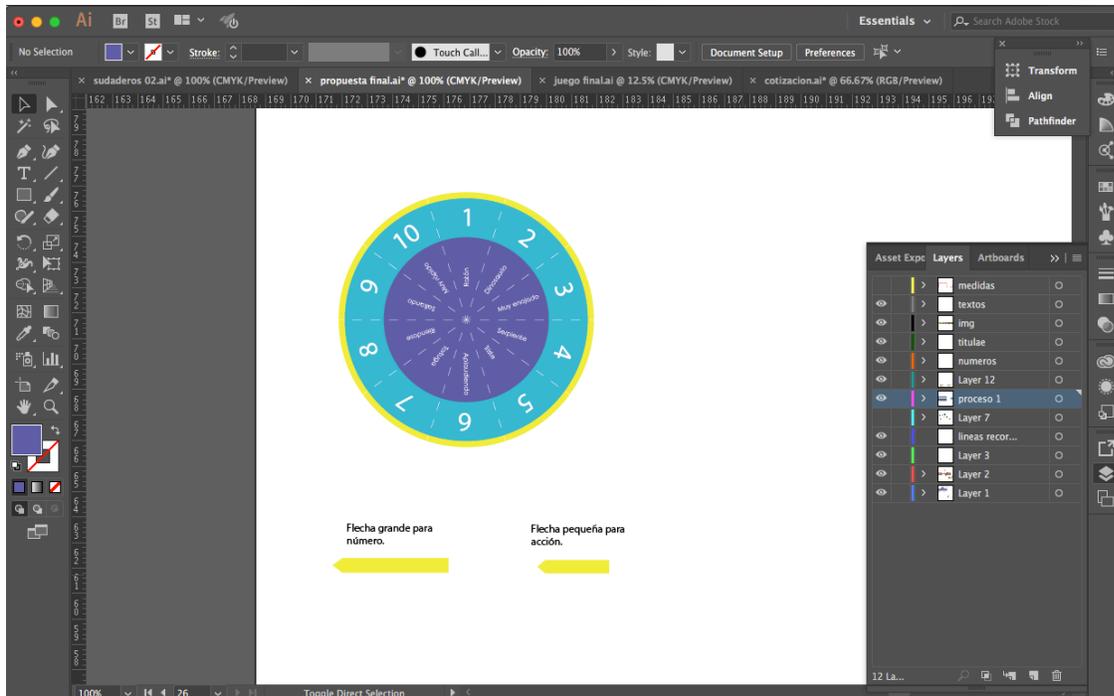


Se agrega un círculo más en el centro de diámetro menor y se alinea al centro del círculo turquesa.



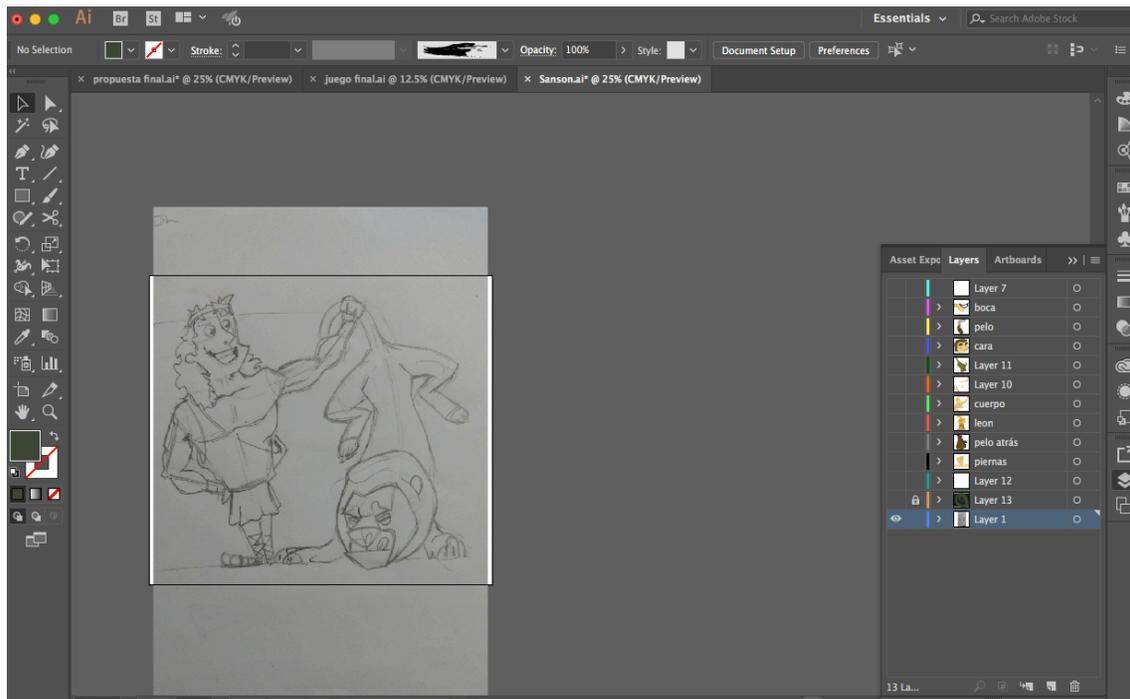
Con la herramienta pluma se realiza una línea recta y se le modifican los parámetros del trazo para crear líneas punteadas color blanco. Con la herramienta rotar, se duplica varias veces la línea punteada para cubrir toda la circunferencia, esto para crear las 10 divisiones.

Las flechas se realizan con rectángulos con color de relleno y un ancla añadida en el extremo izquierdo para crear la punta.

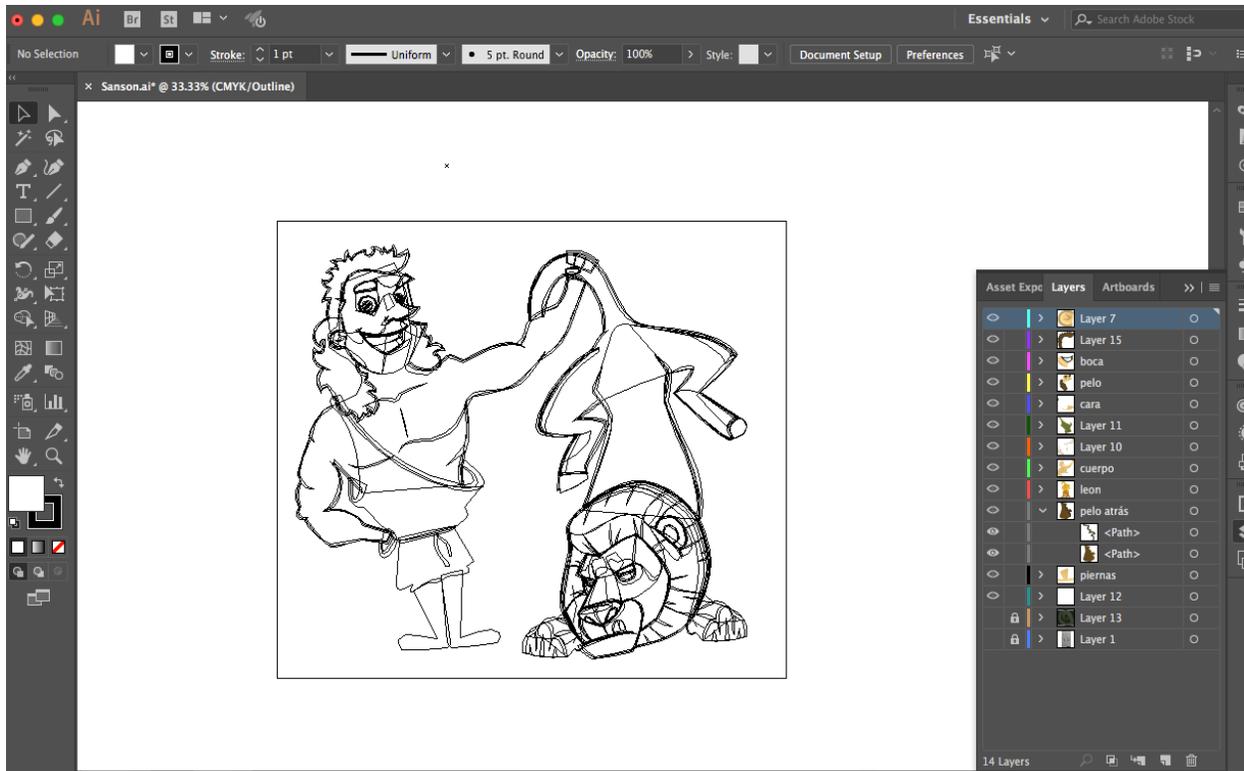


Se agrega el texto en su respectiva orientación y tamaño.

7.3.2.2. Digitalización del personaje bíblico Sansón.



Se escanea el boceto y se agrega a un documento nuevo en Illustrator.



Con la herramienta pluma de Ilustrador se realiza el trazo del dibujo.



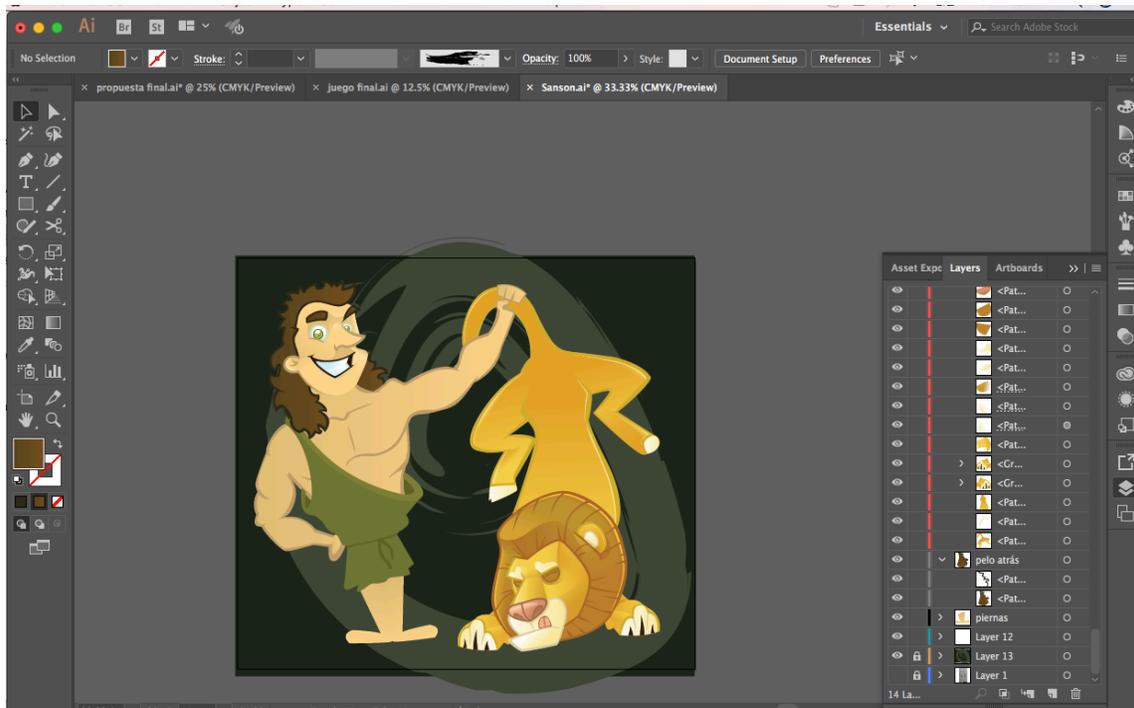
Se rellenan las formas con colores sólidos y contornos.



Con la herramienta pluma se crean las formas de las sombras, se le aplican transparencias y degradé necesario. Las luces se realizan de la misma manera, se cambia la paleta de colores a unos más claros.



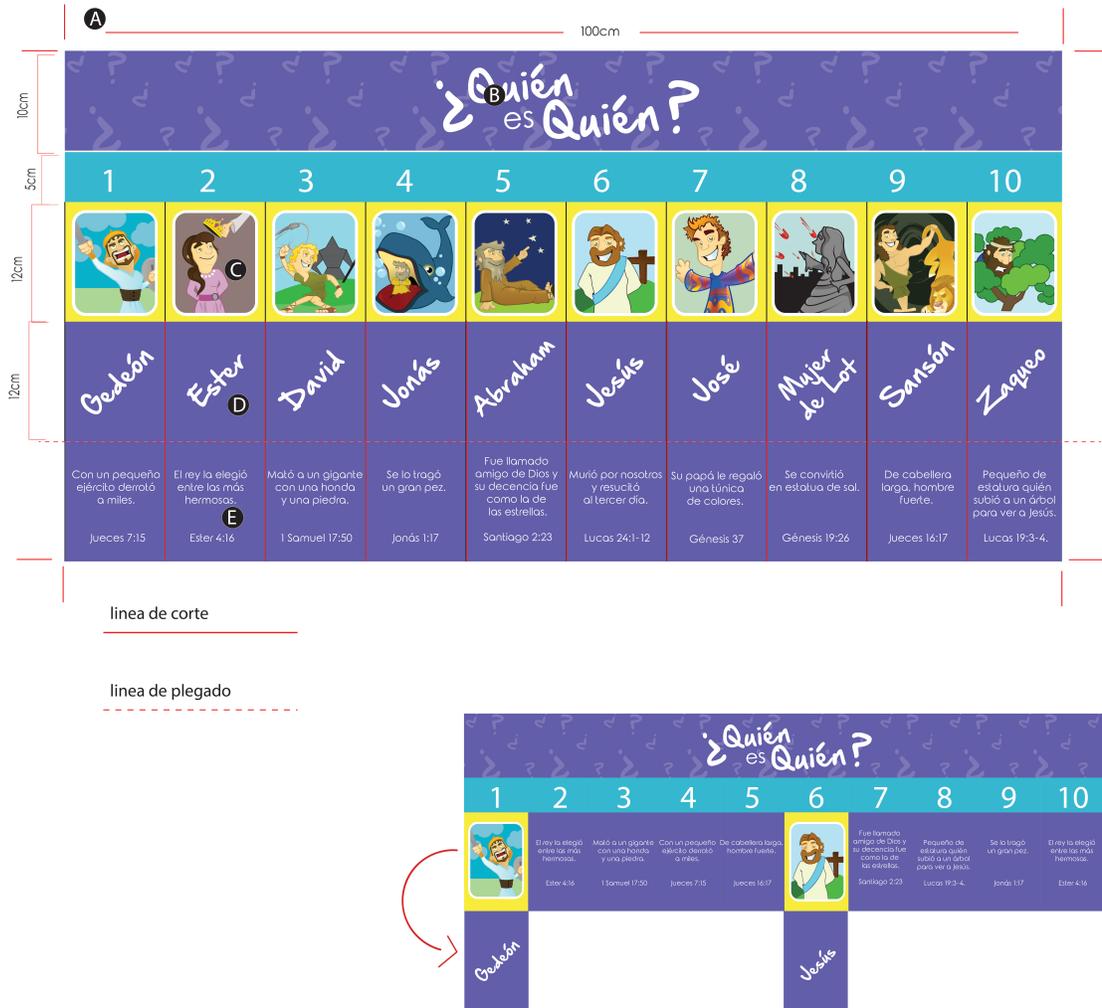
Para una ilustración más realista se agregan detalles de luz, sombra y trazado en el león.



Con la herramienta de rectángulo y pincel se hace el fondo. De esta misma manera se digitalizan los otros 9 personajes bíblicos (véase en anexo G).

7.4. Propuesta preliminar

Tablero.



A. El tamaño del tablero para que las imágenes puedan ser visualizadas a una distancia de 1 metro aproximadamente. Con el color turquesa se transmite serenidad, vida y paz a los receptores, da equilibrio entre los otros dos colores. El morado está asociado a lo espiritual y la creatividad. Con el amarillo en esa tonalidad se proyecta energía, vida y alegría.

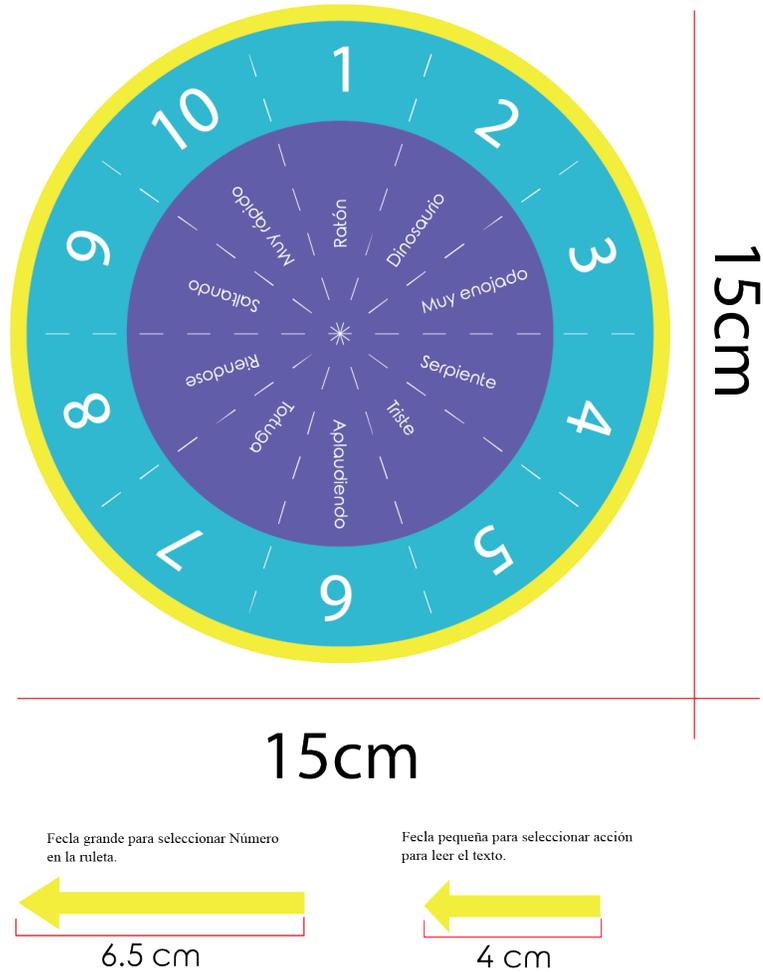
B. Tipografía Sans Serif estilo manuscrito para el título del juego acompañado de una San Serif regular más redondeada.

C. Las ilustraciones de los personajes en tamaño de 8cm de alto por 10cm de alto. Tamaño considerado para que las ilustraciones se puedan ver a una distancia de 1metro aproximadamente.

D. Nombre del personaje escrito con tipografía San Serif en estilo manuscrito. Nombres con 8cm de ancho aproximadamente.

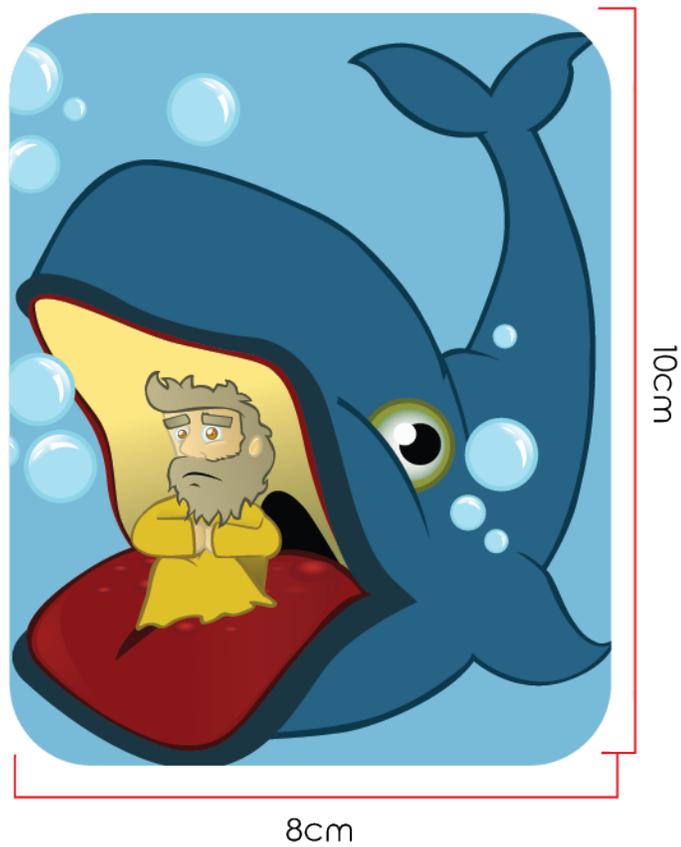
E. Versículos escritos con tipografía San Serif de parámetros circulares de 35pts.

Ruleta para juego.



La ruleta es parte importante del juego, permite a los participantes poner al azar el personaje que deben adivinar. Esta pieza hace al juego más dinámico, gracias a las palabras que tiene escritas en el centro, estas determinan la forma en la que el participante debe leer el texto del personaje. Tiene dos flechas, una para el número y otra para la palabra. Los mismos colores del tablero se aplican en la ruleta.

Personaje Jonás.



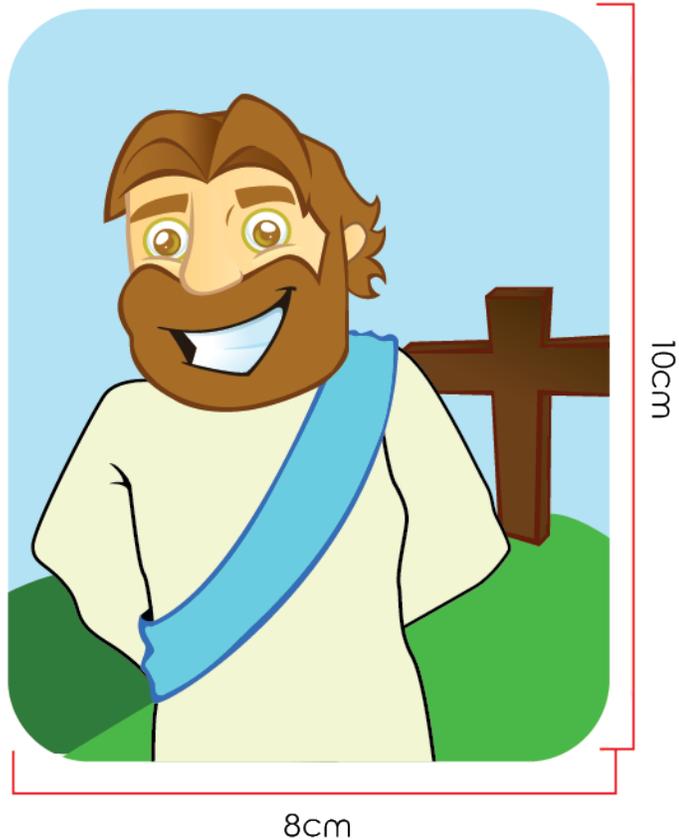
Se utiliza el color azul oscuro en la ballena para crear un contraste con el rojo de su lengua. Aunque la ballena es un elemento importante en la lectura acerca de Jonás, no le quita protagonismo al personaje principal, por tal razón Jonás viste con un amarillo de fuerte tonalidad y se ubica en una posición visible. Los colores aplicados al personaje transmiten sus emociones en ese momento de aflicción y su edad. El celeste de fondo representa el mar.

Personaje Abraham.



Abraham es un hombre de la tercera edad, por lo tanto su cabello en la ilustración es en tonos de grises. Se encuentra sentado sobre un verde pasto y su brazo izquierdo levantado y con el dedo índice cuenta las estrellas que representan su descendencia. Tiene sombras y luces en la ropa para crear movimiento y profundidad. El fondo logra un contraste para que la ilustración resalte y permite visualizar mejor el momento de noche en el que Abraham contaba las estrellas.

Personaje Jesús.



Jesús se ve feliz en la ilustración por el acto de amor realizado en la cruz. En el fondo se visualiza la cruz como forma gráfica de su crucifixión. Los colores de la ropa representa paz y con el celeste se representa el país de Guatemala, y la paz que la salvación de Jesús trae al país según los creyentes. Nuevamente los colores del fondo son planos para permitir que el personaje resalte.

Personaje Gedeón.



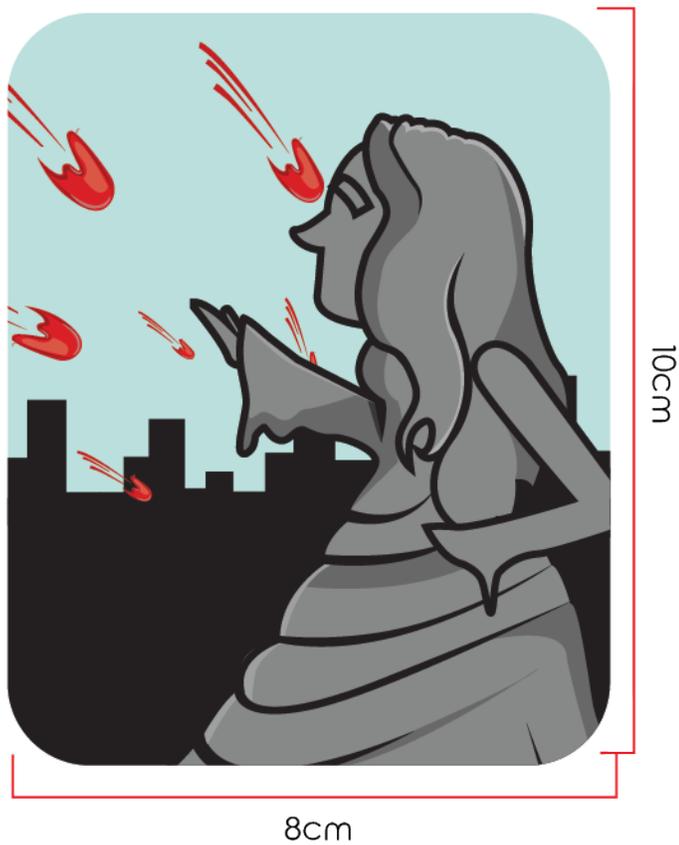
Gedeón era fuerte pero con pocos recursos y ejército. En la ilustración se muestran sus dos armas de batalla: la espada y el escudo. Los colores de fondo hacen contraste y no opacan al personaje principal. A pesar de que el personaje tiene una expresión muy definida que transmite furia, con el celeste de su vestuario se crea un equilibrio de emociones, disminuyendo el aspecto agresivo que se pudiera percibir.

Personaje José.



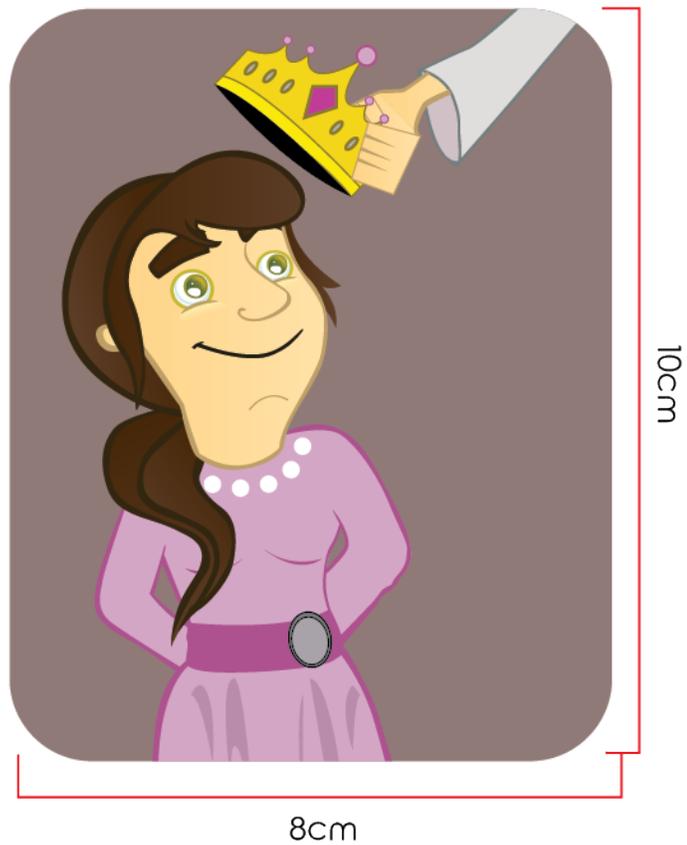
La ilustración de José representa la alegría del personaje. Mediante los colores de la túnica se transmite la personalidad soñadora y amigable que lo caracteriza según las escrituras de la Biblia. La mayor cantidad de luces y sombras están en la túnica con el objetivo de ser un elemento representativo del personaje y permite que los niños lo reconozcan fácilmente.

Mujer de Lot.



En la ilustración de la Mujer de Lot se utiliza una base de gris en el personaje, se agrega luces y sombras para lograr simular la rigidez que tiene una estatua. Con la silueta de la ciudad se representa Sodoma y Gomorra y el fuego muestra la destrucción que venía desde el cielo.

Personaje Ester.



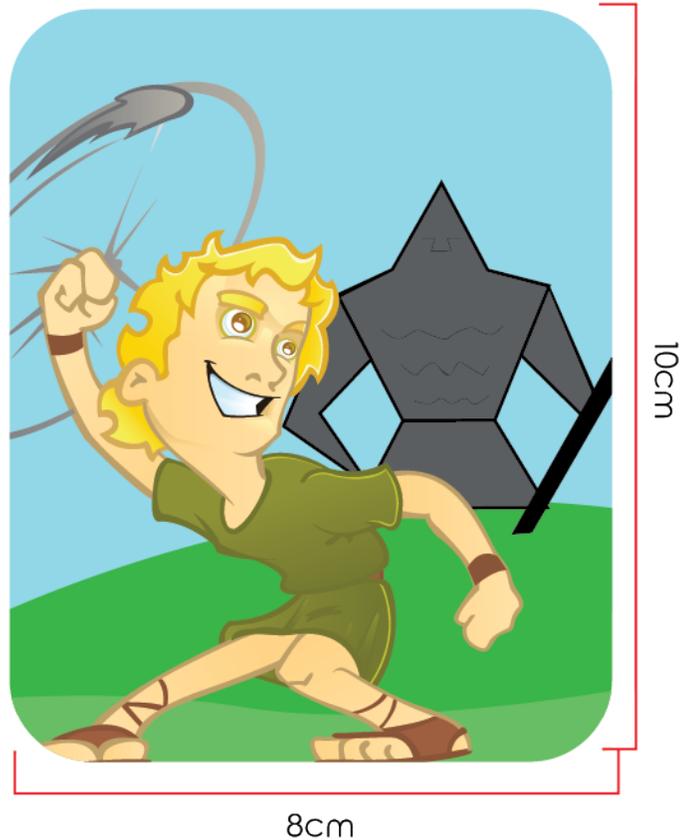
Ester es una mujer bella, viste un vestido color rosa y un collar. No tiene tantos accesorios porque aún no es reina en ese momento. La corona resalta más que el vestuario de Ester, pues representa con los colores y detalles, el éxito y crecimiento para su vida. El color de fondo terroso permite que resalten los colores de la ilustración.

Sansón.



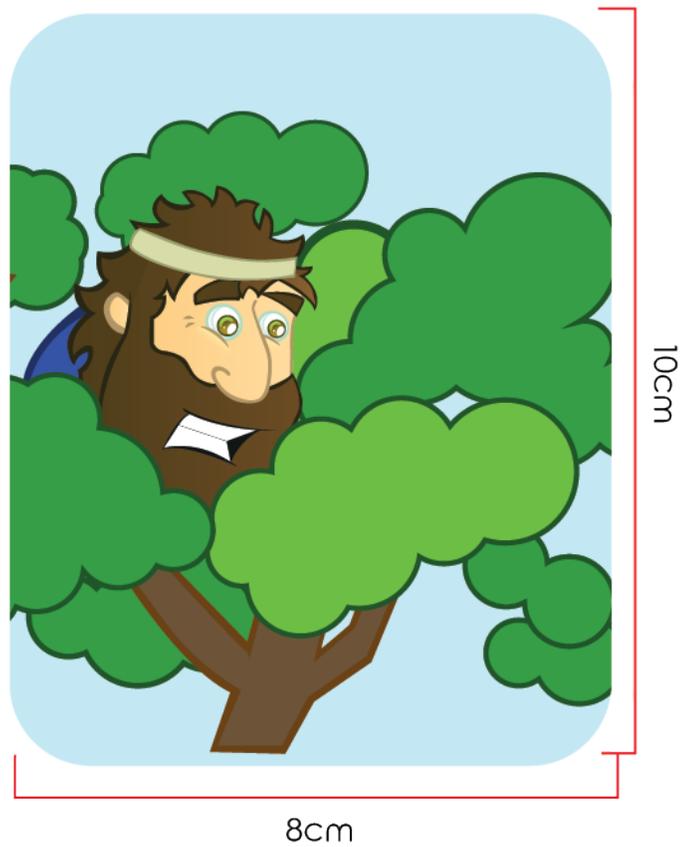
En la ilustración de Sansón se utilizan colores terrosos para representar su lado aventurero y salvaje. En su brazo derecho recostado en su cintura y sonrisa se identifica total serenidad mientras con la mano izquierda carga sin problema al león ya derribado. La composición en general resalta la fuerza de Sansón. Las iluminaciones y sombras en el rostro del personaje y en el león permiten que se vean más reales y atractivos a la vista. El fondo es un rectángulo con color sólido de verde oscuro.

Personaje David.



David se tiene varios detalles en la ropa y en el rostro. Por la posición, las luces le dan forma al rostro, al igual que las sombras. Los trazos y colores alrededor de la piedra, permiten asimilar el movimiento. Goliath no es el personaje principal por lo que la silueta solamente refleja al gigante que es vencido por David.

Personaje Zaqueo.



En el personaje Zaqueo los colores que predominan son el celeste (en el cielo) y el verde (en el árbol) , sin embargo no son el primer plano. Para representar a Zaqueo como un adulto la ilustración presenta unas arrugas en el ojo derecho su expresión puede brindar una idea de lo que sus emociones al estar en la parte de arriba del árbol.

Capítulo VIII

Validación técnica

Capítulo VIII: Validación técnica

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utiliza el enfoque cuanti y cualitativo. El primero sirve para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evalúa el nivel de percepción de los encuestados a la propuesta preliminar del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará a 1 cliente, a 20 niños entre 6 y 9 años como grupo objetivo y a 5 expertos en el área de comunicación y diseño (Ver Anexos F).

8.1. Población y muestreo

La validación del material didáctico se realiza con una muestra de 26 personas formadas por tres grupos: Cliente, grupo objetivo y expertos.

El cliente es Rodrigo Juárez, Coordinador de Proyectos de IgleKids, M.M.A. Marketing. El grupo objetivo se valida con 20 niños y niñas de 6 a 9 años, cinco por edad y 5 expertos: Lic. Diseño gráfico Rolando Barahona, Lic. en publicidad José Monroy Cruz, Lic. en pedagogía Joaquín Mendoza Gamboa, Licda. En ciencias de la comunicación y diseño gráfico Karla López y Lic. en publicidad Marlon Borrayo.

A través de la evaluación con los tres grupos objetivos se puede evaluar el cumplimiento de objetivos, la efectividad y funcionalidad del material y los aspectos de diseño que lo conforman.

8.2. Método e instrumentos

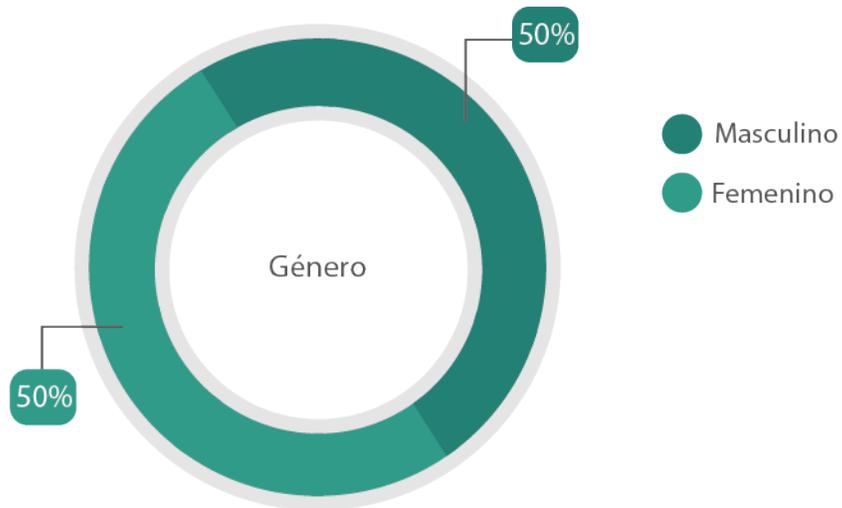
El proceso de validación para el grupo objetivo se lleva a cabo en las instalaciones de IgleKids Sur, en la iglesia Casa de Dios, Fraijanes. Se dio a los niños una encuesta y con el apoyo de los servidores se respondieron las preguntas. En las mismas instalaciones se realiza la validación con el cliente, específicamente en las oficinas administrativas. La validación a expertos se llevó a cabo en el Campus Central de Universidad Galileo.

La herramienta utilizada para la validación fue un cuestionario de encuesta con preguntas cerradas y en su mayoría en escala de Likert, en 13 incisos se evalúa la parte objetiva, semiológica y operativa del proyecto. Para responder la encuesta se imprime una pieza física de personajes para los encuestados puedan evaluar cada aspecto incluido en la encuesta.

8.3. Resultados e interpretación de resultados

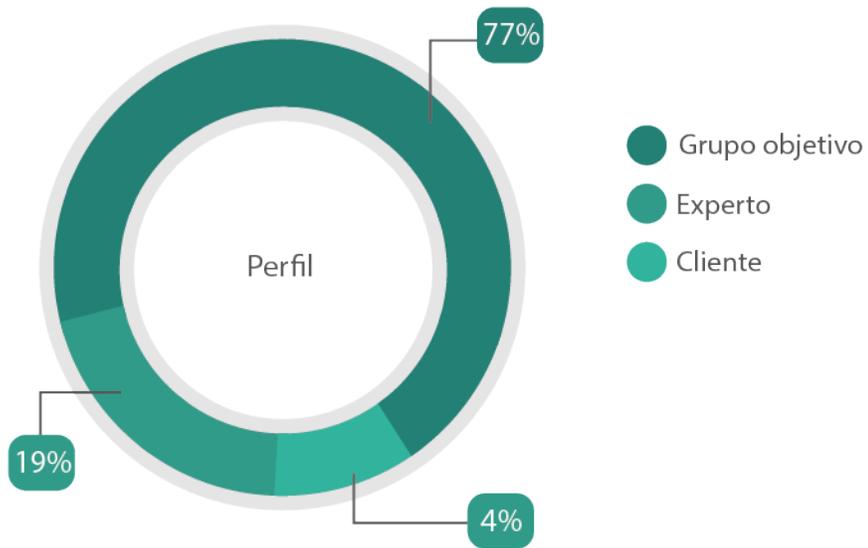
Se presentan los resultados de los 26 encuestados, quienes forman el 100% de la población. Los resultados son codificados y tabulados para un mejor análisis.

A. Género.



Se encuestaron a 26 personas, de las que 50% eran de sexo masculino y 50% femenino.

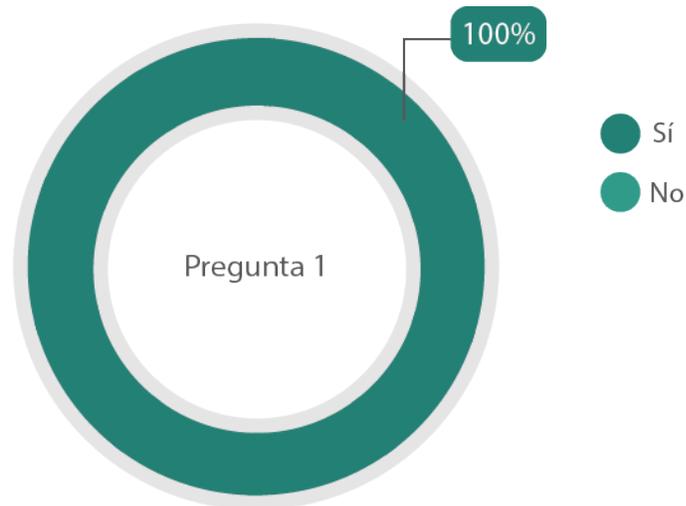
B. Perfil.



Para la validación, el 77% de encuestados pertenece al grupo objetivo, el 19% corresponde al grupo de expertos y 4% al cliente.

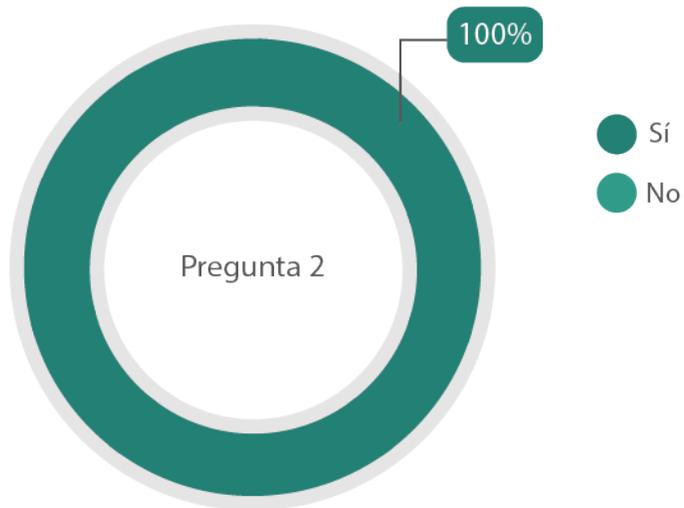
8.3.1. Parte objetiva.

1) ¿Cree que es considerable diseñar un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad?



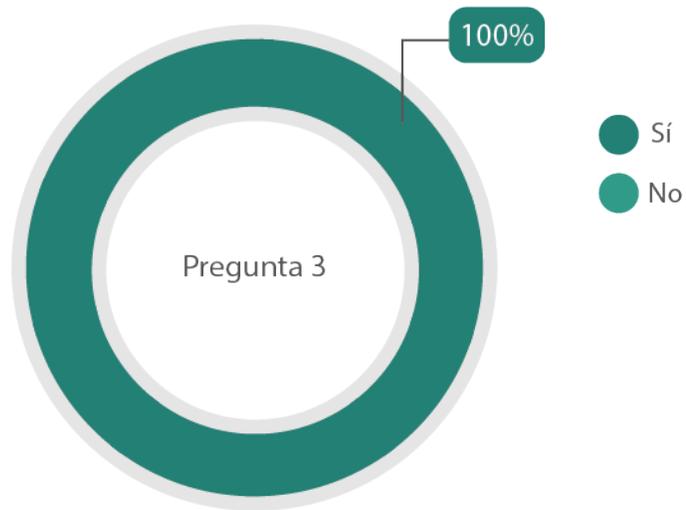
El 100% de las personas cree considerable diseñar un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 y 9 años de edad.

2) ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?



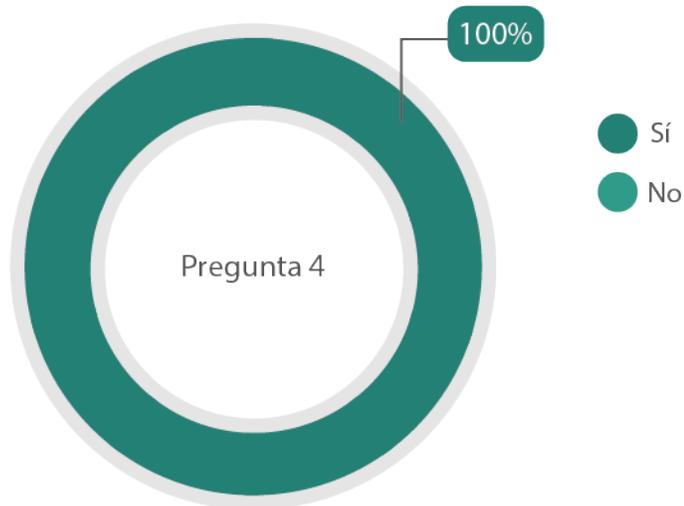
El 100% de la población encuestada considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto.

3) ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material impreso?



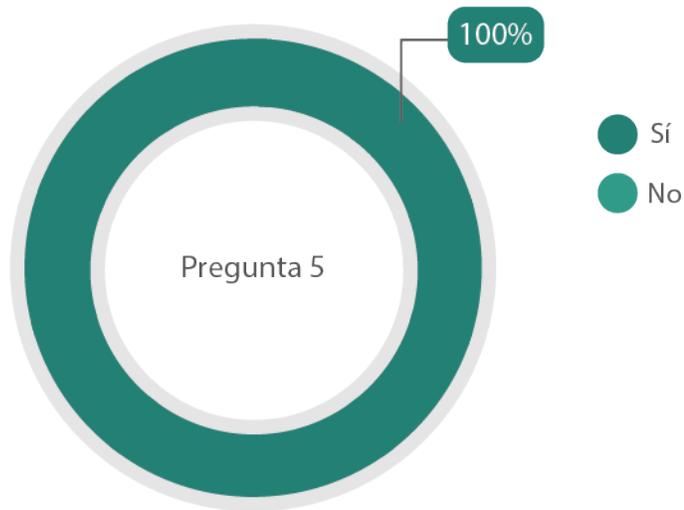
El 100% de los encuestados cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el juego educativo impreso.

4) Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?



El 100% de los encuestados considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes, para que los niños puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno.

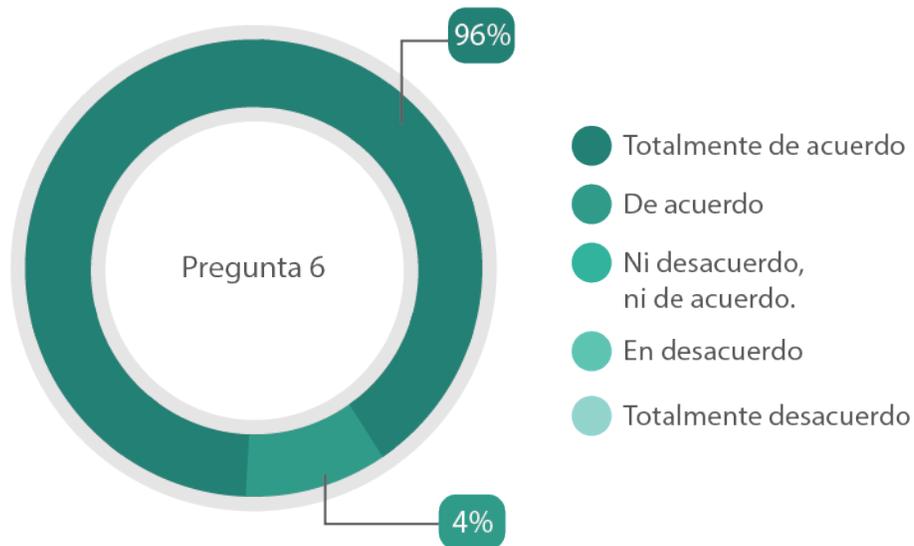
5) ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material impreso con facilidad?



El 100% considera importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del juego educativo impreso con facilidad.

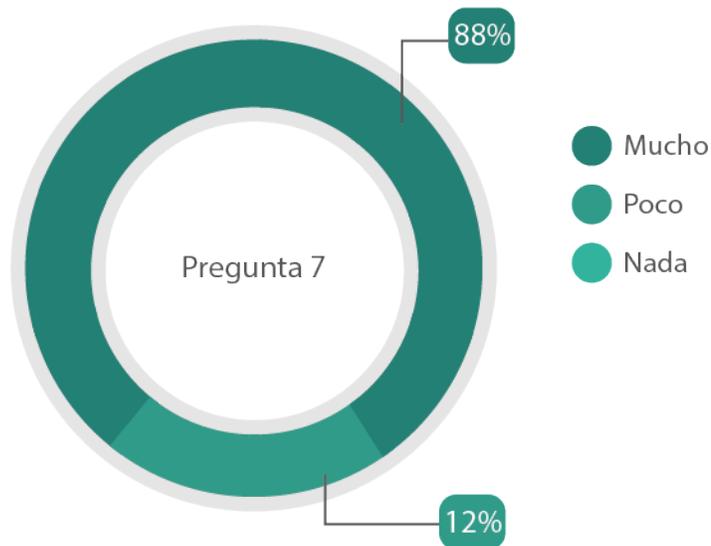
8.3.2. Parte Semiológica.

6) Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.



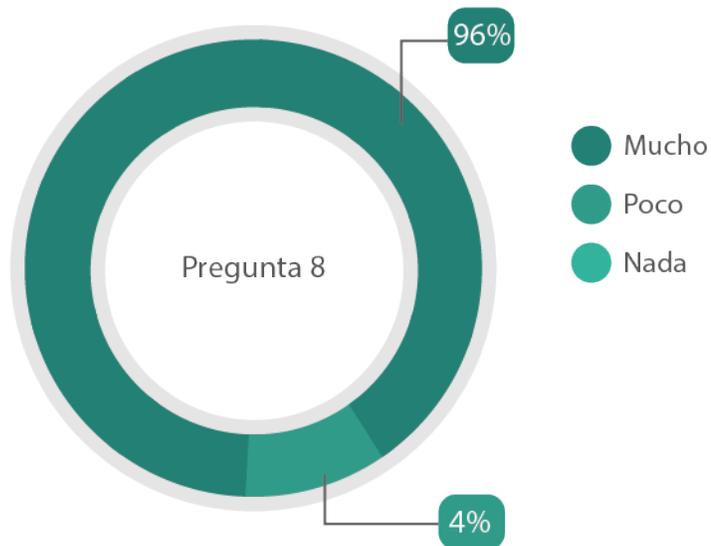
El 96% de los encuestados reconoce estar totalmente de acuerdo que los colores llaman la atención y el 4% está solamente de acuerdo, al ser las dos respuestas positivas indican que los colores no deben ser modificados.

7) ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?



El 88% de la población encuestada considera que las ilustraciones transmiten con mucha claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje de la Biblia, mientras que el 12% opina que lo transmite poco.

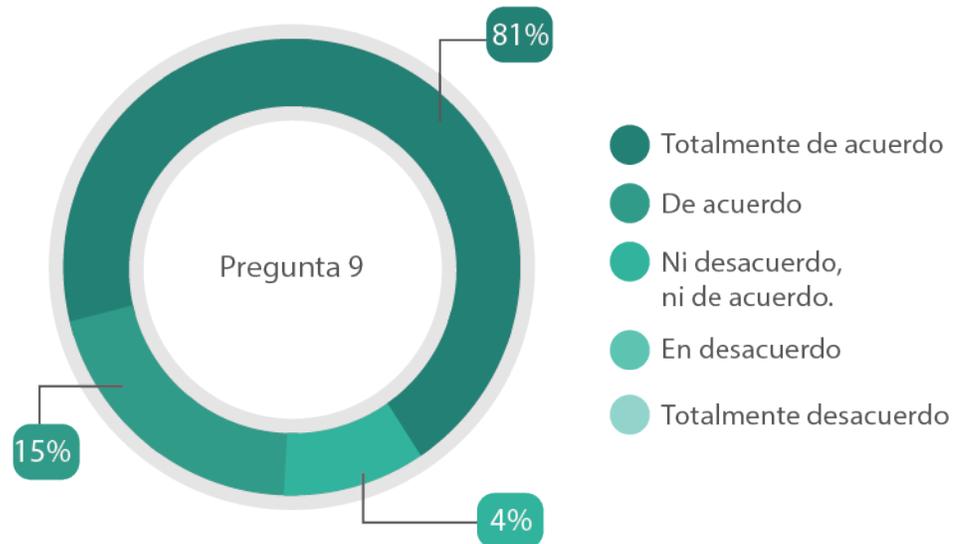
8) Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?



Al observar las ilustraciones el 96% de las personas cree que la descripción o información se relaciona mucho lo que se muestra visualmente y el 4% cree que se relaciona poco.

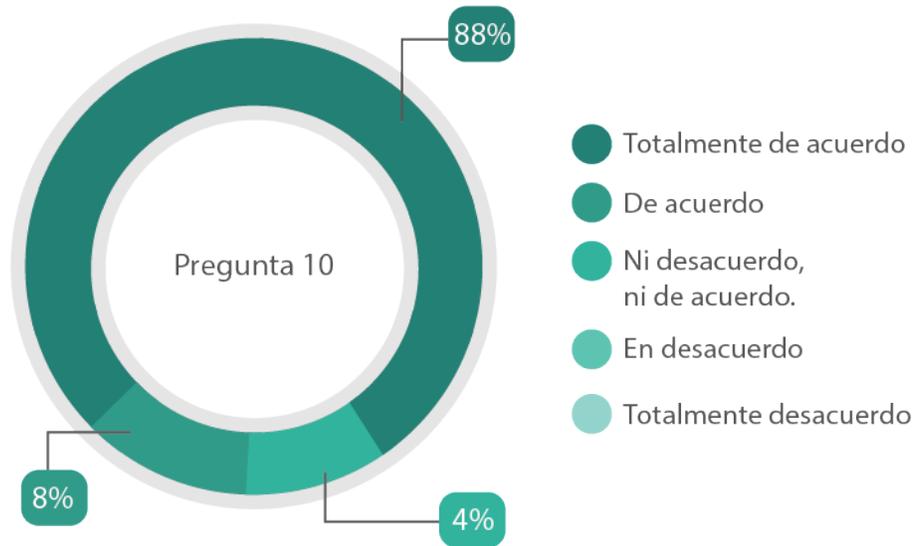
8.3.3. Parte operativa.

9) El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.



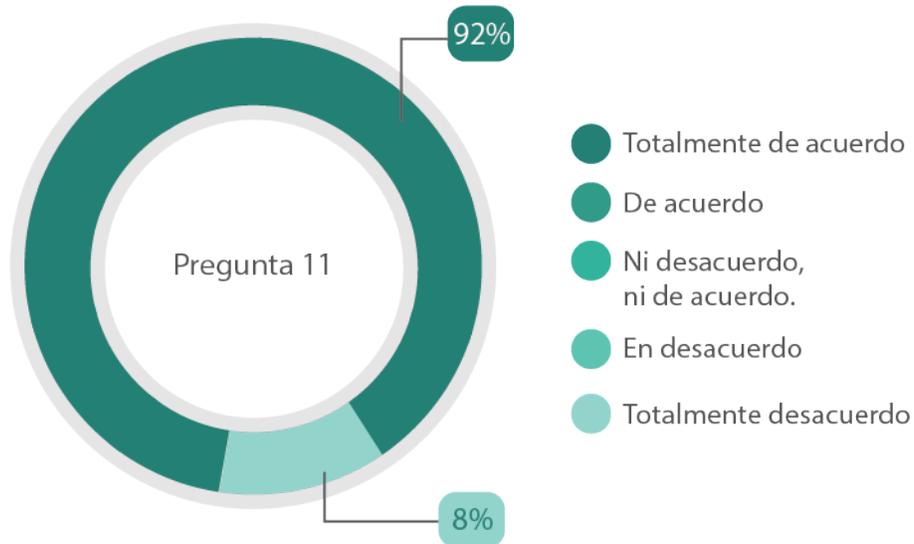
Al evaluar si el tablero tiene la orientación y tamaño adecuado, el 81% de las personas muestra estar totalmente de acuerdo, el 15% de acuerdo y el 4% ni de acuerdo ni desacuerdo. Esto indica que la orientación es la adecuada para el grupo objetivo y no es necesario un cambio en el mismo.

10) El material impreso es fácil de manipular y utilizar.



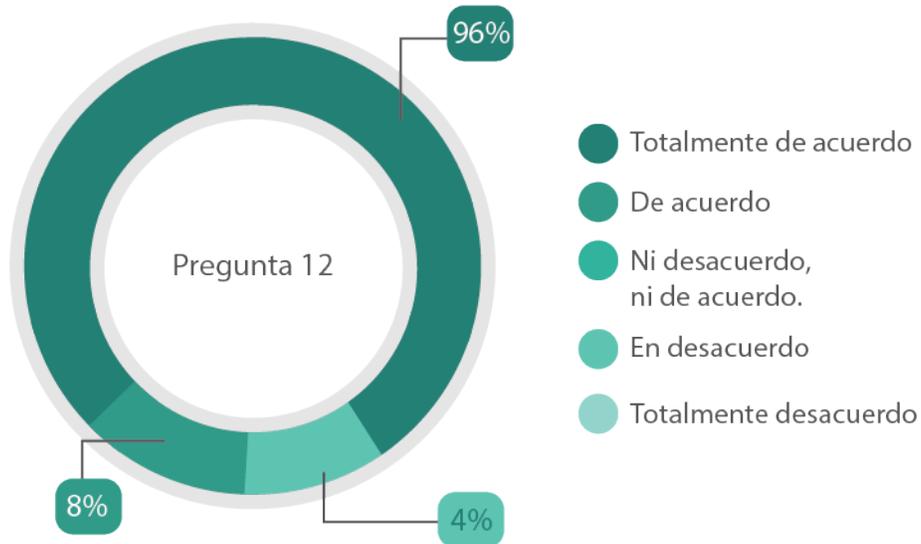
El 88% de las personas encuestadas está totalmente de acuerdo con que el juego educativo impreso es fácil de manipular y utilizar, el 8% está de acuerdo y el 4% ni de acuerdo ni desacuerdo.

11) El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.



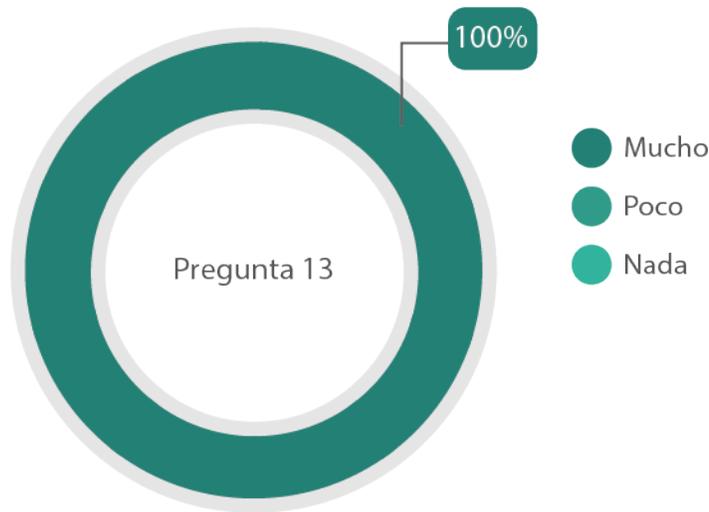
El 92% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que el tamaño de las ilustraciones permiten ver con la claridad a los personajes y el 8% muestra estar totalmente desacuerdo. Con la mayor cantidad de respuestas positivas se interpreta que las ilustraciones se visualizan con claridad.

12) La dinámica del material impreso permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.



El 88% de la población encuestada muestra estar totalmente de acuerdo con que el juego educativo impreso permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos, el otro 8% indica estar de acuerdo y 4% se muestra en desacuerdo. Con estos resultados se determina que no es necesario cambiar el tamaño de los personajes.

13) El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.



El 100% de los encuestado considera que el tipo de letra utilizada en la descripción de los personajes es muy adecuada.

8.3.4. Observaciones.

La mayoría de resultados dentro de la evaluación son positivos, sin embargo ciertas personas encuestadas del grupo de expertos dan sugerencias y opiniones que se tomaron en cuenta para mejorar el juego educativo impreso y su efectividad.

Cambios sugeridos: A. Ester debe lucir más femenina y delicada, B. La mujer de Lot debe tener textura de sal o ser más clara, C. Reducir el tamaño a un tablero mediano para grupos de 12 personas, (tabloide).

8.4. Cambios en base a los resultados

8.4.1. Tablero.

ANTES

Tablero extendido

100cm

10cm

5cm

12cm

12cm

39cm

10cm

info parte frontal

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gedeón	Ester	David	Jonás	Abraham	Jesús	José	Mujer de Lot	Sansón	Zaqueo
Con un pequeño ejército derrotó a miles.	El rey la eligió entre las más hermosas.	Maló a un gigante con una honda y una piedra.	Se lo tragó un gran pez.	Fue llamado amigo de Dios y su decencia fue como la de las estrellas.	Murió por nosotros y resucitó al tercer día.	Su papá le regaló una túnica de colores.	Se convirtió en estatua de sal.	De cabellera larga, hombre fuerte.	Pequeño de estatura quien subió a un árbol para ver a Jesús.
Jueces 7:15	Ester 2:17	1 Samuel 17:50	Jonás 1:17	Santiago 2:23	Lucas 24:1-12	Génesis 37	Génesis 19:26	Jueces 16:17	Lucas 19:3-4.

DESPUÉS

tablero extendido

40cm

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gedeón	Ester	David	Jonás	Abraham	Jesús	José	Mujer de Lot	Sansón	Zaqueo
Con un pequeño ejército derrotó a miles.	El rey la eligió entre las más hermosas.	Mató a un gigante con una honda y una piedra.	Se lo tragó un gran pez.	Fue llamado amigo de Dios y su decencia fue como la de las estrellas.	Murió por nosotros y resucitó al tercer día.	Su papá le regaló una túnica de colores.	Se convirtió en estatua de sal.	De cabellera larga, hombre fuerte.	Pequeño de estatura subió a un árbol para ver a Jesús.
Jueces 7:15	Ester 2:17	1 Samuel 17:50	Jonás 1:17	Santiago 2:23	Lucas 24:1-12	Génesis 37	Génesis 19:26	Jueces 16:17	Lucas 19:3-4.

4cm

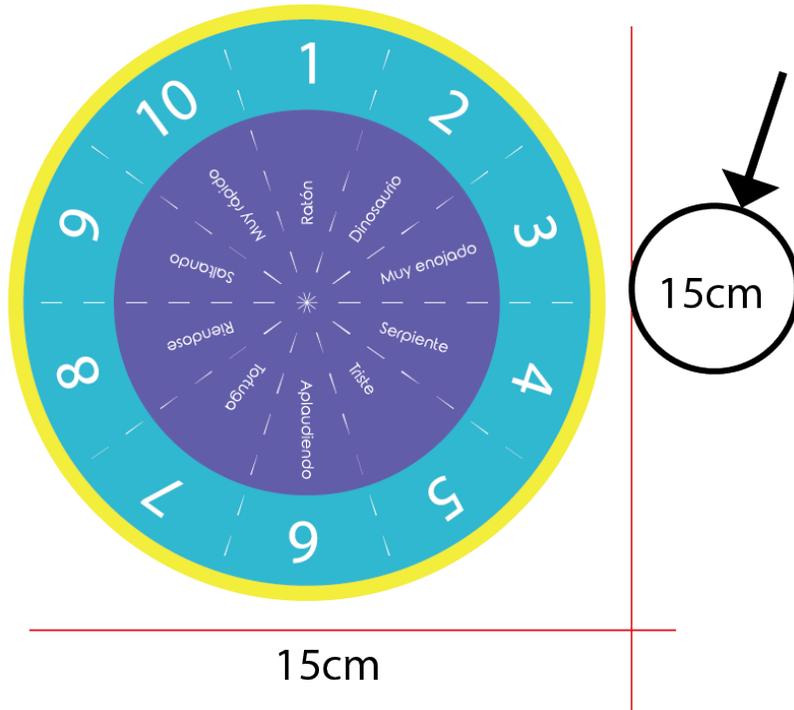
4.60cm

info parte frontal

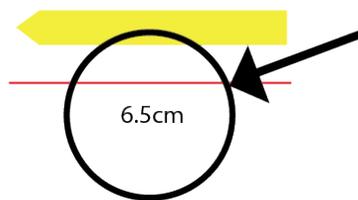
Justificación: El cliente solicita el cambio de tamaño del tablero a 40cm de ancho y 23cm de alto. Al reducir el tamaño del tablero se dedujo el ancho del espacio de cada personaje a 4cm x 4.60cm. La finalidad de la reducción de tamaño es poder crear un juego educativo impreso que pueda ser fácil de transportar y que los niños puedan llevarlo a sus casa.

8.4.2. Ruleta.

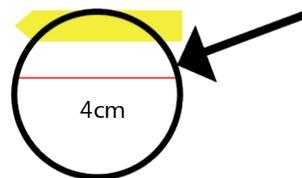
ANTES



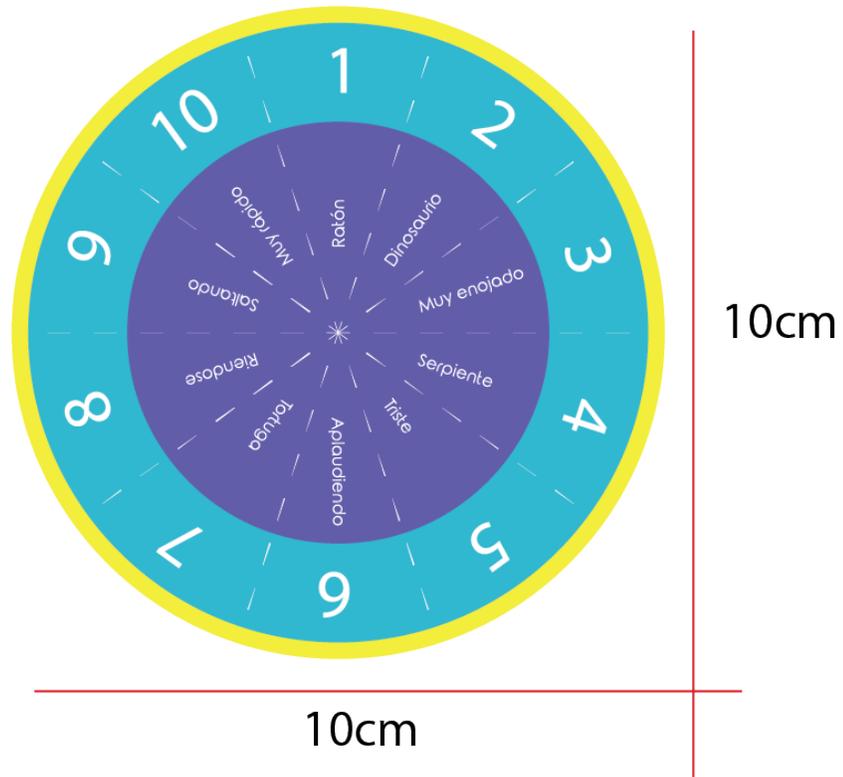
Flecha grande para número.



Flecha pequeña para acción.



DESPUÉS



Flecha grande para número.



4.5cm

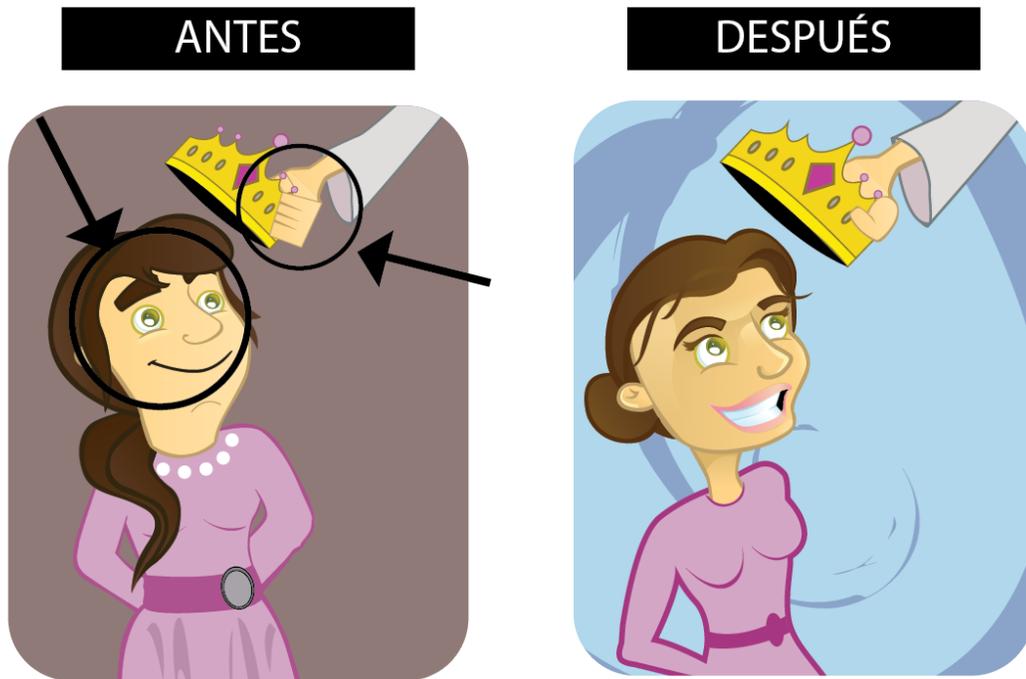
Flecha pequeña para acción.



2.8cm

Justificación: Para crear una ruleta acorde al nuevo tamaño del tablero, se modifica a 10cm de diámetro. La flecha grande a 4.5. cm de ancho y la pequeña de 2.8 cm.

8.4.3. Ester.



Justificación: En la ilustración de Ester se cambia el fondo a un color más claro con la intención de darle más luz al personaje. Se ajusta la posición de la mano que sostiene la corona, a una más natural. El rostro de Ester es mejorada para que pueda proyectar de mejor manera el texto que la describe. Se le agregan pestañas y labios de color rosa para darle un aspecto más femenino y delicado.

8.4.4. Mujer de Lot



Justificación: En la ilustración de la mujer de Lot se aclara el color para crear un contraste más significativo y lograr que sea el personaje quien resalte en la composición. Se añaden brillos que simulan la textura de sal. También se reduce el tamaño de la Mujer de Lot para que se vea más completa la ilustración.

Capítulo IX

Propuesta gráfica final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Tablero.

tablero extendido

40cm

4cm

¿Quién es Quién?

GIRA, JUEGA Y APRENDE

15.30cm

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									
Gedeón	Ester	David	Jonás	Abraham	Jesús	José	Mujer de Lot	Sansón	Zaqueo
Con un pequeño ejército derrotó a miles.	El rey la eligió entre las más hermosas.	Mató a un gigante con una honda y una piedra.	Se lo tragó un gran pez.	Fue llamado amigo de Dios y su decencia fue como la de las estrellas.	Murió por nosotros y resucitó al tercer día.	Su papá le regaló una túnica de colores.	Se convirtió en estatua de sal.	De cabellera larga, hombre fuerte.	Pequeño de estatura quien subió a un árbol para ver a Jesús.
Jueces 7:15	Ester 2:17	1 Samuel 17:50	Jonás 1:17	Santiago 2:23	Lucas 24:1-12	Génesis 37	Génesis 19:26	Jueces 16:17	Lucas 19:3-4.

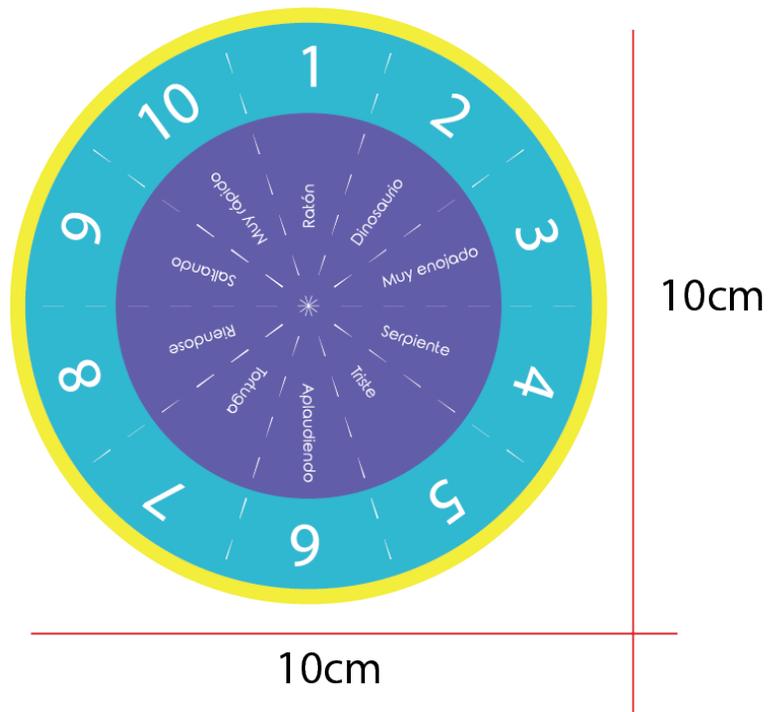
4cm

4.60cm

4.60cm

info parte frontal

Ruleta.



Flecha grande para número.



4.5cm

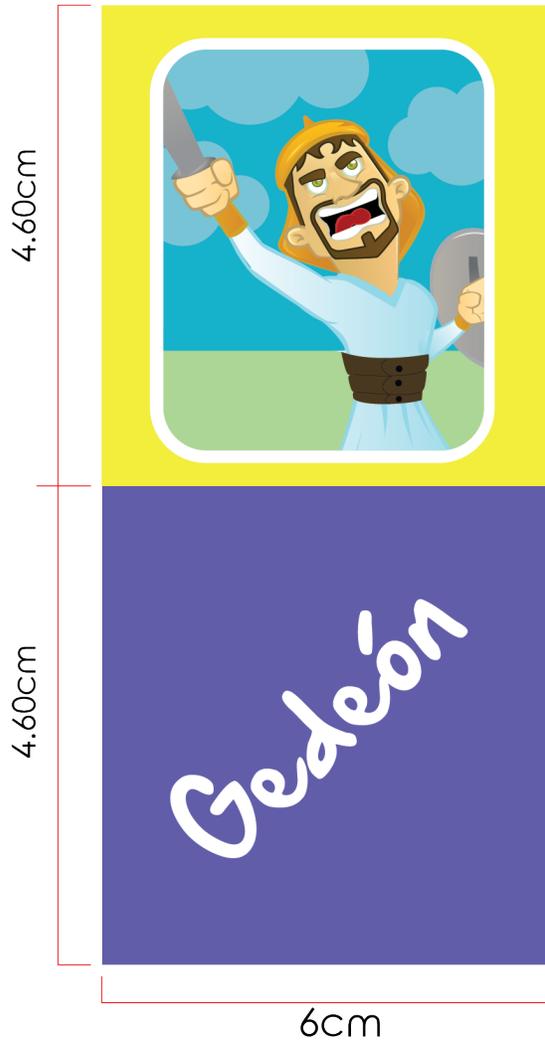
Flecha pequeña para acción.



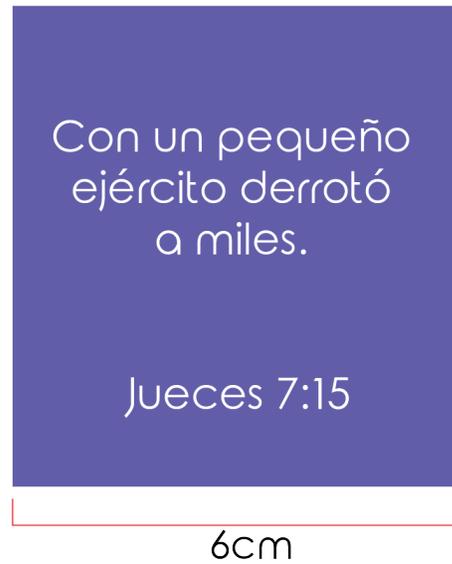
2.8cm

Personaje Gedeón.

Parte interna



Parte frontal



Personaje Jesús.



Personaje Ester.



Personaje José.



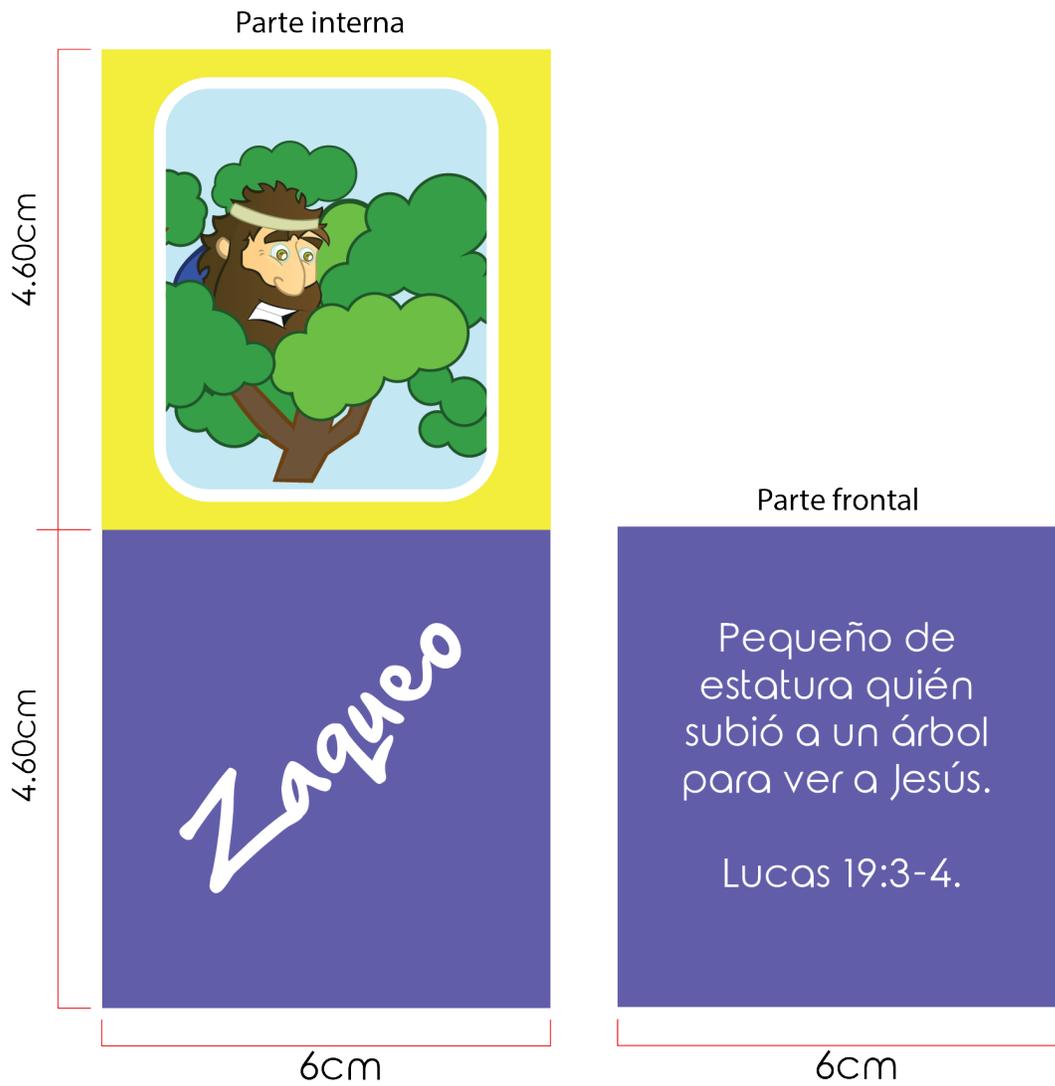
Personaje Mujer de Lot.



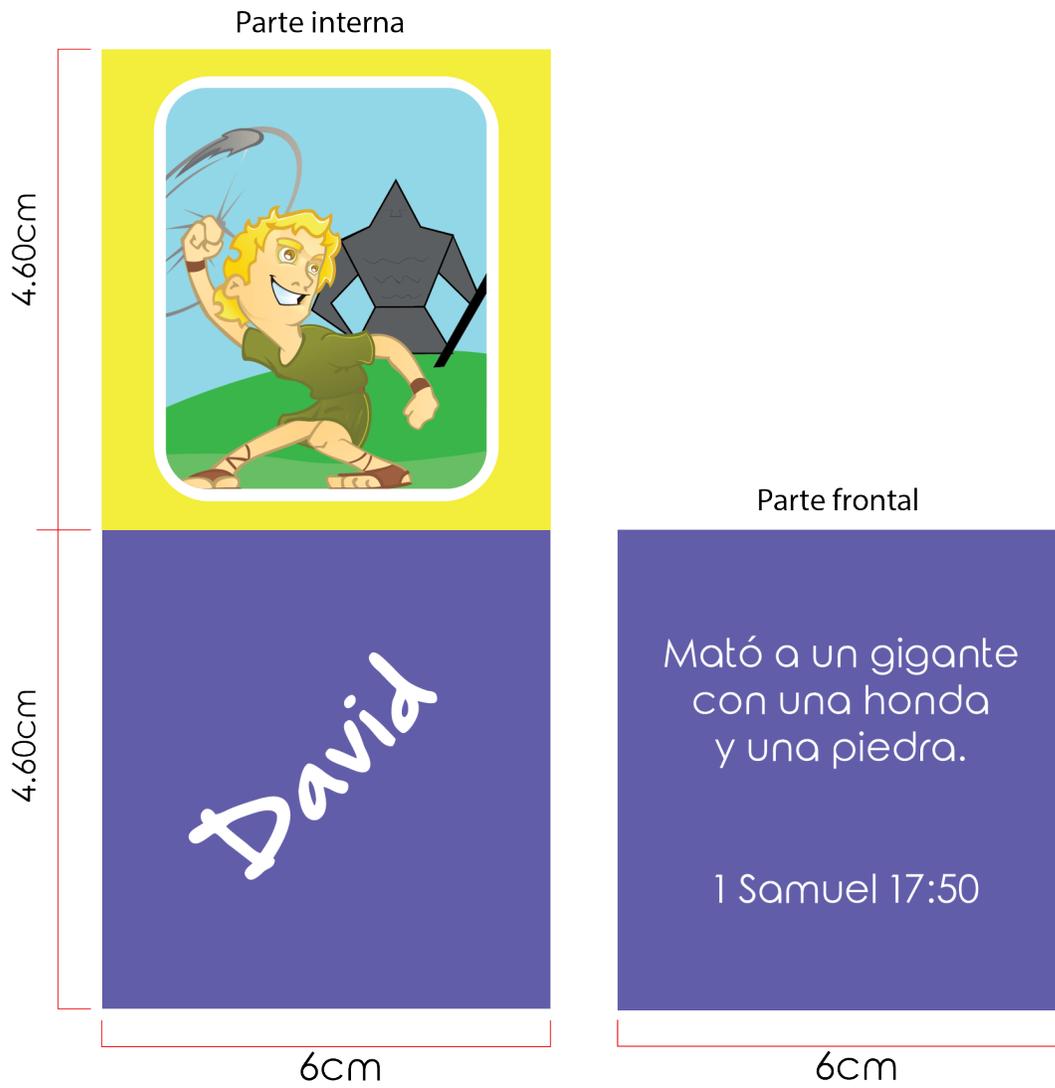
Personaje Abraham.



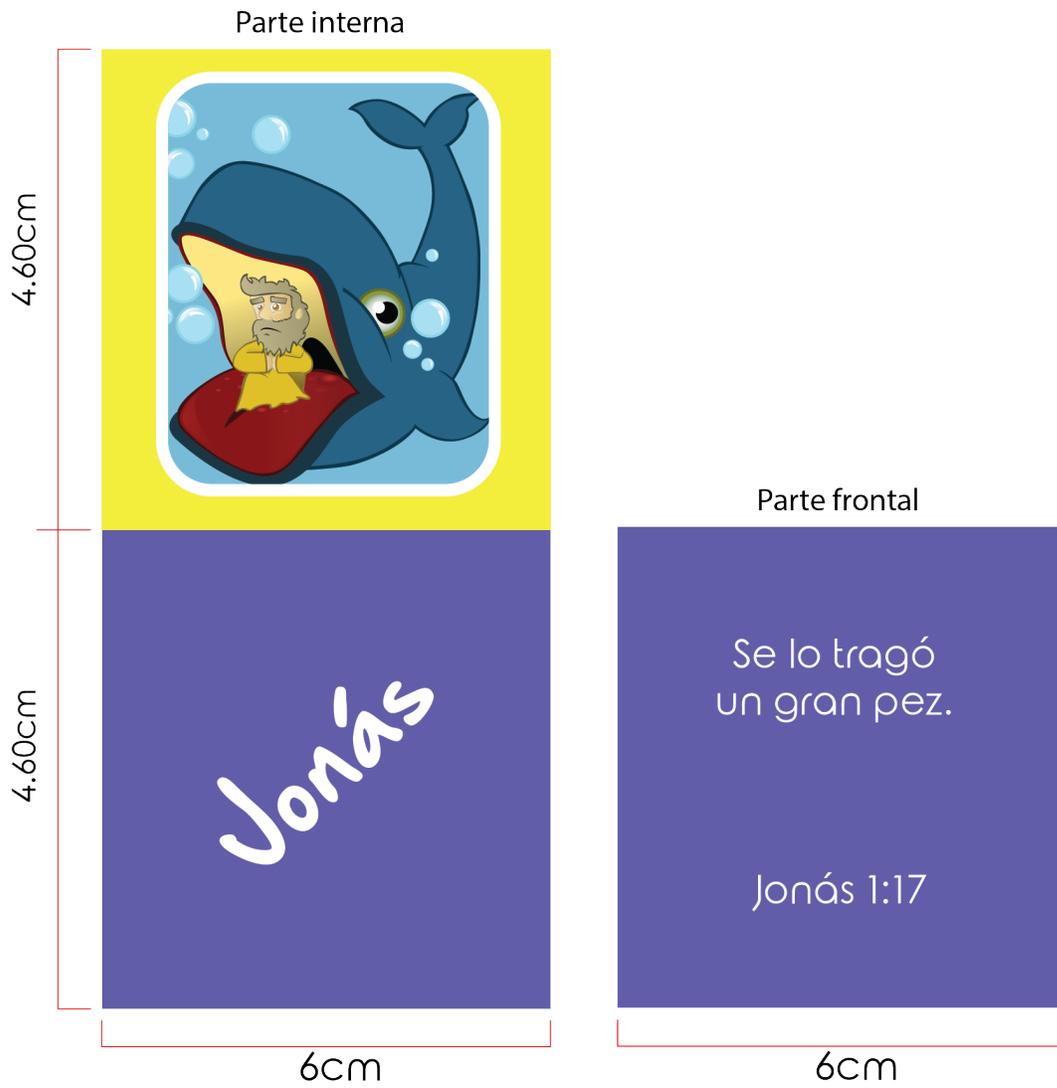
Personaje Zaqueo.



Personaje David.



Personaje Jonás.



Personaje Sansón.



Capítulo X

Producción, reproducción
y distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1. Plan de costos de elaboración

Para determinar el costo de la elaboración del material didáctico para IgleKids, se toman en cuenta aspectos como la recopilación de información y proceso creativo para la creación del concepto de diseño y la ejecución del diseño de la propuesta preliminar.

Total de semanas trabajadas: 5 semanas.

Total de días trabajados: 25 días trabajados (5 días por semana)

Total de horas trabajadas: 125 horas (5 horas por día)

Tomando en cuenta que la hora tiene un costo de Q25. El costo total por la elaboración es de: $125\text{hrs} \times Q25 = Q3,125.00$.

10.2. Plan de costos de producción

Los costos de producción se evalúan por el tiempo para la realización propuesta final y artes finales.

Total de semanas trabajadas: 3 semanas.

Total de días trabajados: 12 días trabajados (4 por semana)

Total de horas trabajadas: 84 horas trabajadas (7 horas por día)

Tomando en cuenta que la hora tiene un costo de Q25. El costo total por la elaboración es de: $84\text{ hrs} \times Q25 = Q2,100.00$

10.3. Plan de costos de reproducción

Para la reproducción del material didáctico para niños de 6 a 9 años de edad, se realizaron cotizaciones a lugares de impresión.

El cliente requiere la impresión de 1500 unidades para entregar a los niños que asistan a IgleKids en el 2018.

Cada tablero con impresión full color en texcote con las flechas incluidas, el precio estimado por kit es de Q3.09 (tablero Q1.92 y el círculo a Q1.17). El total aproximado por las 1,500 unidades es de Q4,635.00, (véase en anexos G).

10.4. Plan de costos de distribución

Este proyecto no tiene ningún costo por distribución. El material didáctico impreso debe ser entregado por coordinadores de IgleKids a las respectivas aulas. Luego los servidores entregan a padres de familia en el momento que recogen al menor.

10.5. Margen de utilidad

Para este proyecto se define un margen de utilidad del 20%, en la siguiente tabla se describe.

PROCESO/SERVICIO	DESCRIPCIÓN	CANT.	TOTAL (Q25 por hora)
Elaboración	- Recopilación de información. - Proceso creativo. - Elaboración de propuesta final.	125hrs	Q 3,125.00
Producción	- Artes finales	84hrs	Q 2,100.00
Reproducción	- Impresión de tablero y ruleta con flechas.	1,500pcs	Q 4,635.00
Distribución	Sin costos de distribución	--	Q 0.00

SUB.TOTAL Q 9,860.00

MARGEN DEL 20% Q 1,972.00

TOTAL Q 11,832.00

10.6. Cuadro con resumen general de costos

CÁLCULO IVA

PROCESO/SERVICIO	DESCRIPCIÓN	CANT.	TOTAL (Q25 por hora)
Elaboración	- Recopilación de información. - Proceso creativo. - Elaboración de propuesta final.	125hrs	Q 3,125.00
Producción	- Artes finales	84hrs	Q 2,100.00
Reproducción	- Impresión de tablero y ruleta con flechas.	1,500pcs	Q 4,635.00
Distribución	Sin costos de distribución	--	Q 0.00

SUB.TOTAL Q 9,860.00

MARGEN DEL 20% Q 1,972.00

TOTAL Q 11,832.00

IVA Q 1,419.84

TOTAL
con IVA incluido Q 13,251.84

Capítulo XI

Conclusiones
y recomendaciones

CAPITULO XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1. Conclusiones

Se creó un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de diez personajes de la Biblia a niños entre los 6 y 9 años de edad.

Se investigó a través de fuentes bibliográficas y virtuales información relacionada a los tipos de material impreso por lo que se desarrolla un formato funcional al proyecto.

Se recopiló información acerca de diez personajes de la Biblia, lo que permitió que se incluyeran datos significativos en el juego educativo impreso .

Se realizaron ilustraciones mediante herramientas digitales, diez personajes bíblicos relevantes lo que ayuda a que los niños puedan reconocer con facilidad las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno.

Se establecieron tipografías legibles que permiten al grupo objetivo leer la información del juego educativo impreso con facilidad.

11.2. Recomendaciones

Se recomienda realizar la impresión del tablero y ruleta en papel textcote con laminado BOPP brillante para que el material tenga mayor durabilidad.

Desarrollar un material audiovisual para capacitar a los servidores acerca del manejo correcto del juego educativo impreso .

Se aconseja utilizar frecuentemente el juego educativo impreso para reforzar contenido y evaluar avances de aprendizaje.

Capítulo XII

Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1. Demostración de conocimientos



Capítulo XIII

Referencias

Capítulo XIII: Referencias

Bibliografía

Andrés, D. Z. (s.f.). *Introducción al Diseño Editorial*. Madrid, España: Editorial Vision Net.

Arce, A. M. (1963). *Sociología y Desarrollo Rural*. Costa Rica: Instituto Interamericano de Ciencias Agrícolas de la OEA.

Ball, P. (2001). *La invención del color*. México.

Biblia de estudio Arco Iris. (1960). *La Santa Biblia*. Broadman & Holman Publishers Nashville.

Dalley, T. (1980). guía completa de ilustración y diseño. In J. M. Ibeas (Ed.), *guía completa de ilustración y diseño* (p. 224). New jersey: Tursen Hermann Blume Ediciones.

Departamento de teorías e historias de la educación Universidad Complutense de Madrid. (2005). *Pedagogía y educación ante el siglo XXI*. (J. Ruiz Berrio, Ed.) Madrid.

Edwards, M. (s.f.). *El Libro de la Comunicación Visual*. Barcelona: LIDeditorial.

Guiraud, P. (1972). *La Semiología*. Siglo Veintiuno editores.

Jiménez, J. G. (1998). *La Comunicación Interna*. Madrid: Ediciones Diaz de Santos.

kidd, L. (2006). *Métodos de enseñanza en el taller*. (I. A. Sbert, Trans.) México: Editorial Reverte Mexicana, S.A.

Malpas, J. (1997). *Realismo*. (E. Ediciones, Ed., & M. Schonendorff, Trans.) Tate Gallery.

Martins, I. S. (n.d.). *Conozca la Biblia*. (M. A. Villegas, Trans.) Colombia, Bogotá: Sociedad de San Pablo.

Moisés. (n.d.). In *Biblia de Estudios ArcoIris* (pp. 42-55).

Morales, L. R. (n.d.). *Diseño: Estrategia y táctica*.

Bibliografía Web

Portal Bíblico. (n.d.). *Portal Bíblico*. Retrieved 9 23, 2017, from www.csalazar.org:
<https://csalazar.org/2008/08/25/mtodos-de-enseanza-2/>

Rivera, T. O. (1996). *Guía para elaborar material didáctico en educación en nutrición y alimentación*. (U. Iberoamericana, Ed.) México.

Significados. (2017, 10 7). *Significados*. Retrieved from <https://www.significados.com/iglesia/>

Vita, M. F. (2016, 01 23). *Grafología y Personalidad*. Retrieved 09 23, 2017, from www.grafologiaypersonalidad.com: <https://www.grafologiaypersonalidad.com/factores-de-la-comunicacion/>

Alianza Evangélica de Guatemala. (2014). *Guatemala: Por cada templo católico habría hasta 96 evangélicos*. (X. Villagrán, Editor) Retrieved agosto 29, 2017, from www.soy502.com:
<http://www.soy502.com/articulo/cada-iglesia-catolica-hay-6-evangelicas-registradas>

Bible. (n.d.). *biblegateway*. Retrieved 11 7, 2017, from www.biblegateway.com:
<https://www.biblegateway.com/passage/?search=Jueces+7%3A15+&version=TLA>

Deguate. (n.d.). *deguate*. Retrieved from <http://www.deguate.com/>

Gobierno de La República de Guatemala. (2017, enero). Retrieved agosto 29, 2017, from www.mintrabajo.gob.gt: <http://www.mintrabajo.gob.gt/index.php/salariominimo.html>

La Iglesia de Jesucristo de Los Santos de Los Últimos Tiempos. (2016, 9 1). *lsd*. Retrieved 10 15, 2017, from www.lsd.org: <https://www.lds.org/scriptures/bible?lang=spa>

Lozano, J. O. (n.d.). *Guía Infantil*. Retrieved 11 20, 2017, from www.guiainfantil.com:
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/los-mejores-metodos-educativos-para-ninos/>

Maurial, A. (2002). *Comunicación Escrita*. Costa Rica: EUNER. Retrieved from <https://books.google.com.gt/books?id=6BKndQd1EM4C&printsec=frontcover&dq=comunicacion+escrita&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwift7Kx1YrYAhVIViYKHVCaBqoQ6AEIJjAA#v=onepage&q=comunicacion%20escrita&f=false>

Multivex Sigmados. (2015). *multivexsigmados*. Retrieved from <http://www.multivexsigmados.com/flash-reports-de-las-mediciones-de-medios.html>

Capítulo XIV

Anexos

Capítulo XIV: Anexos

Anexos A. Tabla de requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Crear vida, movimiento y transmitir ideas dentro del juego educativo impreso .	Ilustrador: elementos o diseño con colores sólidos.	Alegría
Tipografías	Informar y resaltar la información más importante	San serif: letra mucho más legible para niños de 6 a 9 años	Estabilidad
Ilustración	Ilustrar y mostrar a los personajes importantes de la biblia	Ilustrador: Digitalización de personajes.	Comodidad
Numeración	Ordenar y orientar el material impreso y dinámica.	Ordenar: brindar un orden y dirección	Seguridad

Anexo B. Brief del cliente

FACOM Facultad de Ciencias de la Comunicación

BRIEF

BRIEF: Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Rosie Daniela Oyjada Vagari

No. de Carné: 1400213 Celular: 4093 0977

Email: reesse.vagas@gmail.com

Proyecto: Proyecto de graduación. | diseño de mat. impresos
historias de 10 personajes de la biblia.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Idelidos, Casa de Dios

Dirección: Kilometro 21 carr. El Salvador, Patzún, Guatemala, C.A.

Email: info@casadedios.org Tel: 0679 1919

Contacto: Edgar Rodrigo Lopez Celular: 4151 0117

Antecedentes: con la visión de discipular, en Casa de Dios se comparte
las Buenas Noticias de Jesucristo. IF tiene la instalación de
ISS y de servidores. nosotros de otros personajes para
entender en una manera simple.

Oportunidad identificada: Crear un material que refuerce las
enseñanzas. Que permita dar a conocer a los clientes
personajes de la Biblia.

Anexo B: Brief del cliente.

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Sembrar la Palabra de Dios en el corazón de los niños, por medio de una experiencia inolvidable...

Visión: El y hacer discípulos a todos los que mentalmente entendiéndolos a guardar los que por nos mueren...

Delimitación geográfica: Frayang, Rep. de Gt.

Grupo objetivo: Niños y niñas de 6 a 9 años

Principal beneficio al grupo objetivo: refuerzo de conocimiento por sist. de aprend. AUS.

Competencia: crea de niños de la iglesia, fraternidad, liturgia, tiempo de oración, etc.

Posicionamiento: Sistema personalizado / Interacción de calidad.

Factores de diferenciación: Sistema dinámico de asistencia.

Objetivo de mercadeo: Lograr que más niños y niñas quieran aprender y seguir a Jesús.

Objetivo de comunicación: Crear un material didáctico impreso funcional para el G.O.

Mensajes claves a comunicar: _____

Estrategia de comunicación: Informar y cooperar a niños y niñas de 6 a 9 años sobre los personajes de la Biblia

Reto del diseño y trascendencia: mat. que facilite el traslado de información local al G.O. para mejorar la retención de las enseñanzas.

Anexo B: Brief del cliente.

BRIEF

Materiales a realizar: material dibeto con ilustraciones

Presupuesto: 28.000 (1500 / 300 pfs)

DATOS DEL LOGOTIPO

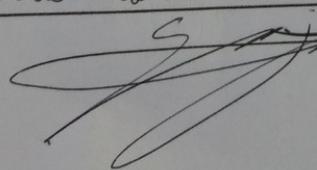
Colores: azul y blanco.

Tipografía: AtKebal / Mynad Pro.

Forma: mano y texto abajo.

LOGOTIPO

Fecha: Guatemala 17 de oct de 2017


RODRIGO SUAREZ

Anexos C. Encuesta de validación



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de Tesis

Género: Femenino Masculino

Edad:

Nombre Completo: _____

Profesión: _____

Puesto: _____ **Años de experiencia:** _____

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de validación del proyecto

Diseño de material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia. IgleKids, Iglesia Casa de Dios. Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

Antecedentes: La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir la Palabra de Dios a los más pequeños. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje (BLUE) mediante el cual brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores.

Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales didácticos impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un material que enseñe a los niños y niñas de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia más importantes, que permita una mejor comprensión de los contenidos futuros.

Objetivos de la investigación:

Se busca analizar y estudiar la efectividad de la propuesta de diseño con la finalidad de realizar mejoras, si así se requiere, según el criterio del cliente, grupo objetivo y expertos.

Instrucciones: Con la referencia e información brindada por el entrevistado previamente, observe el juego educativo impreso y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una “x” en los espacios designados.

Anexo C: Encuesta de validación.

Parte Objetiva:

1. ¿Cree que es considerable diseñar un material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia?

Sí No

2. ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales didácticos impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?

Sí No

3. ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material didáctico?

Sí No

4. Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?

Sí No

5. ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material didáctico con facilidad?

Sí No

Parte Semiológica:

6. Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.

<input type="radio"/> Totalmente En desacuerdo	<input type="radio"/> En Desacuerdo	<input type="radio"/> Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De <input type="radio"/> acuerdo	<input type="radio"/> Totalmente De acuerdo
--	---	--	-------------------------------------	---

7. ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

8. Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

Parte Operativa:

9.El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	De <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	acuerdo	Totalmente De acuerdo

10.El material didáctico es fácil de manipular y utilizar.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	De <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	acuerdo	Totalmente De acuerdo

11.El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	De <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	acuerdo	Totalmente De acuerdo

12. La dinámica del material didáctico permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.

<input type="radio"/> Totalmente En desacuerdo	<input type="radio"/> En Desacuerdo	<input type="radio"/> Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De <input type="radio"/> acuerdo	<input type="radio"/> Totalmente De acuerdo
--	---	--	-------------------------------------	---

13. El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.

<input type="radio"/> Muy legible	<input type="radio"/> Poco legible	<input type="radio"/> Nada legible
---	--	--

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado.

Observaciones: _____

Anexo D. Encuestas de validación por expertos.

Anexo D: Encuesta licenciado Barahona.



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de Tesis
ANDREA LIA F. ABESORA

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre Completo: Rolando Barahona

Profesión: Diseñador Gráfico

Puesto: Gerente Años de experiencia: 25

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de validación del proyecto
Diseño de material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia. IgleKids, Iglesia Casa de Dios. Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

Antecedentes: La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir la Palabra de Dios a los más pequeños. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje (BLUE) mediante el cual brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores.
Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales didácticos impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un material que enseñe a los niños y niñas de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia más importantes, que permita una mejor comprensión de los contenidos futuros.

Objetivos de la investigación:
Se busca analizar y estudiar la efectividad de la propuesta de diseño con la finalidad de realizar mejoras, si así se requiere, según el criterio del cliente, grupo objetivo y expertos.

Anexo D: Encuesta licenciado Barahona.

Instrucciones: Con la referencia e información brindada por el entrevistado previamente, observe el material impreso y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "x" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

- 1) ¿Cree que es considerable diseñar un material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia?
 Sí No
- 2) ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales didácticos impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?
 Sí No
- 3) ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material didáctico?
 Sí No
- 4) Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?
 Sí No
- 5) ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material didáctico con facilidad?
 Sí No

Parte Semiológica:

- 6) Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Barahona.

7) ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

8) Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

Parte Operativa:

9) El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

10) El material didáctico es fácil de manipular y utilizar.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

11) El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Barahona.

12) La dinámica del material didáctico permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

13) El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy legible	Poco legible	Nada legible

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado.
Observaciones: Recomendable una guía para el profesor.

Anexo D: Encuesta licenciado Marlón Borrayo.



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de Tesis

ANDREA GUILLERMO
Asesora.

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre Completo: Marlon Estuardo Borrayo Merida

Profesión: Publicista

Puesto: Creativo Años de experiencia: 26

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de validación del proyecto
Diseño de material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia. IgleKids, Iglesia Casa de Dios. Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

Antecedentes: La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir la Palabra de Dios a los más pequeños. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje (BLUE) mediante el cual brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores. Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales didácticos impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un material que enseñe a los niños y niñas de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia más importantes, que permita una mejor comprensión de los contenidos futuros.

Objetivos de la investigación:
Se busca analizar y estudiar la efectividad de la propuesta de diseño con la finalidad de realizar mejoras, si así se requiere, según el criterio del cliente, grupo objetivo y expertos.

Anexo D: Encuesta licenciado Marlón Borrayo.

Instrucciones: Con la referencia e información brindada por el entrevistado previamente, observe el material impreso y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "x" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

- 1) ¿Cree que es considerable diseñar un material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia?
 Sí No
- 2) ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales didácticos impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?
 Sí No
- 3) ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material didáctico?
 Sí No
- 4) Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?
 Sí No
- 5) ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material didáctico con facilidad?
 Sí No

Parte Semiológica:

- 6) Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Marlón Borrayo.

7) ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

8) Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

Parte Operativa:

9) El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

10) El material didáctico es fácil de manipular y utilizar.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

11) El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Marlón Borrayo.

12) La dinámica del material didáctico permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

13) El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy legible	Poco legible	Nada legible

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado.

Observaciones:

Marlón B1

Anexo D: Encuesta licenciado Karla López de Ayala.



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de Tesis
ANDREA WATZ
ASESORA.

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre Completo: Karla Yolanda López de Ayala

Profesión: Lic. en Com. y Diseño

Puesto: Docente Años de experiencia: 8

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de validación del proyecto
Diseño de material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia. IgleKids, Iglesia Casa de Dios. Fraijanes, Guatemala, 2018.

Antecedentes: La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir la Palabra de Dios a los más pequeños. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje (BLUE) mediante el cual brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores.
Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales didácticos impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un material que enseñe a los niños y niñas de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia más importantes, que permita una mejor comprensión de los contenidos futuros.

Objetivos de la investigación:
Se busca analizar y estudiar la efectividad de la propuesta de diseño con la finalidad de realizar mejoras, si así se requiere, según el criterio del cliente, grupo objetivo y expertos.

Anexo D: Encuesta licenciado Karla López de Ayala.

Instrucciones: Con la referencia e información brindada por el entrevistado previamente, observe el material impreso y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "x" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

- 1) ¿Cree que es considerable diseñar un material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia?
 Sí No
- 2) ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales didácticos impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?
 Sí No
- 3) ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material didáctico?
 Sí No
- 4) Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?
 Sí No
- 5) ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material didáctico con facilidad?
 Sí No

Parte Semiológica:

- 6) Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Karla López de Ayala.

7) ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

8) Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

Parte Operativa:

9) El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

10) El material didáctico es fácil de manipular y utilizar.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

11) El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Karla López de Ayala.

12) La dinámica del material didáctico permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.

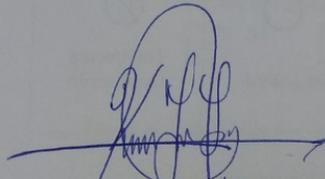
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

13) El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy legible	Poco legible	Nada legible

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado.

Observaciones: Excelentes ilustraciones y material


Karla López

Anexo D: Encuesta licenciado Joaquín Mendoza.



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de Tesis

ANDREA LUNA F.
Abejón

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre Completo: Joaquín Mendoza Gamboa

Profesión: Pedagogo

Puesto: Catedrático Años de experiencia: _____

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de validación del proyecto
Diseño de material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia. IgleKids, Iglesia Casa de Dios. Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

Antecedentes: La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir la Palabra de Dios a los más pequeños. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje (BLUE) mediante el cual brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores.
Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales didácticos impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un material que enseñe a los niños y niñas de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia más importantes, que permita una mejor comprensión de los contenidos futuros.

Objetivos de la investigación:
Se busca analizar y estudiar la efectividad de la propuesta de diseño con la finalidad de realizar mejoras, si así se requiere, según el criterio del cliente, grupo objetivo y expertos.

Anexo D: Encuesta licenciado Joaquín Mendoza.

Instrucciones: Con la referencia e información brindada por el entrevistado previamente, observe el material impreso y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "x" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

- 1) ¿Cree que es considerable diseñar un material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia?
 Sí No
- 2) ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales didácticos impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?
 Sí No
- 3) ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material didáctico?
 Sí No
- 4) Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?
 Sí No
- 5) ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material didáctico con facilidad?
 Sí No

Parte Semiológica:

- 6) Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Joaquín Mendoza.

7) ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?

<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

8) Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?

<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

Parte Operativa:

9) El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

10) El material didáctico es fácil de manipular y utilizar.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

11) El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado Joaquín Mendoza.

12) La dinámica del material didáctico permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

13) El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy legible	Poco legible	Nada legible

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado.

Observaciones: Es necesario incluir el ambiente y sus detalles
del momento de cada uno de los personajes

Anexo D: Encuesta licenciado José Monroy.



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de Tesis
ANDREA CARRERA
Asesora.

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre Completo: José Manuel Monroy Cruz.

Profesión: Lic. en Publicidad

Puesto: Catequista Años de experiencia: _____

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de validación del proyecto
Diseño de material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia. IgleKids, Iglesia Casa de Dios. Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

Antecedentes: La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir la Palabra de Dios a los más pequeños. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje (BLUE) mediante el cual brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores.
Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales didácticos impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un material que enseñe a los niños y niñas de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia más importantes, que permita una mejor comprensión de los contenidos futuros.

Objetivos de la investigación:
Se busca analizar y estudiar la efectividad de la propuesta de diseño con la finalidad de realizar mejoras, si así se requiere, según el criterio del cliente, grupo objetivo y expertos.

Anexo D: Encuesta licenciado José Monroy.

Instrucciones: Con la referencia e información brindada por el entrevistado previamente, observe el material impreso y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "x" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

- 1) ¿Cree que es considerable diseñar un material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia?

Sí No

- 2) ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales didácticos impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?

Sí No

- 3) ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material didáctico?

Sí No

- 4) Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?

Sí No

- 5) ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material didáctico con facilidad?

Sí No

Parte Semiológica:

- 6) Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado José Monroy.

7) ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

8) Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

Parte Operativa:

9) El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

10) El material didáctico es fácil de manipular y utilizar.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

11) El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo D: Encuesta licenciado José Monroy.

12) La dinámica del material didáctico permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.

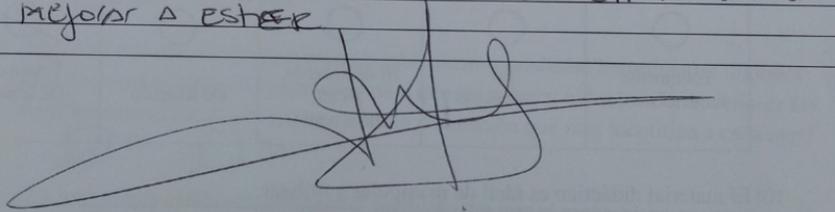
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

13) El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy legible	Poco legible	Nada legible

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado.

Observaciones: EN LA ILUSTRACIÓN DE GEDÓN REVISAR LA NOBE
MEJORAR A ESTER



Anexos E. Encuestas de validación por cliente.

Anexo E: Encuesta Master Edgar Juaréz.



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de Tesis
ANDREA SUAREZ
Asesora

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre Completo: Edgar Rodrigo Juaréz López

Profesión: M. M. A MARKETING -

Puesto: COORDINADOR PROYECTOS IK Años de experiencia: 10

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de validación del proyecto
Diseño de material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia. IgleKids, Iglesia Casa de Dios. Fraijanes, Guatemala, Guatemala, 2018.

Antecedentes: La iglesia cristiana Casa de Dios cuenta con un área específica para compartir la Palabra de Dios a los más pequeños. Esta área llamada IgleKids tiene como objetivo enseñar sobre la Biblia y entretener a niños de 0 a 14 años de edad. Actualmente IgleKids tiene su propio sistema de aprendizaje (BLUE) mediante el cual brinda a los niños contenido adaptado a las edades y totalmente amigable y eficaz para los servidores.
Dentro del sistema BLUE se utilizan materiales didácticos impresos como apoyo a los servidores en las clases, por esa razón se solicita un material que enseñe a los niños y niñas de 6 a 9 años de edad sobre los personajes de la Biblia más importantes, que permita una mejor comprensión de los contenidos futuros.

Objetivos de la investigación:
Se busca analizar y estudiar la efectividad de la propuesta de diseño con la finalidad de realizar mejoras, si así se requiere, según el criterio del cliente, grupo objetivo y expertos.

Anexo E: Encuesta Master Edgar Juaréz.

Instrucciones: Con la referencia e información brindada por el entrevistado previamente, observe el material impreso y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "x" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

1) ¿Cree que es considerable diseñar un material didáctico para dar a conocer a niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad, los personajes más importantes de la Biblia?

Sí No

2) ¿Considera importante investigar información relacionada a los tipos de materiales didácticos impresos para desarrollar un formato funcional al proyecto?

Sí No

3) ¿Cree necesario recopilar información acerca de diez personajes de la Biblia para incluir datos significativos en el material didáctico?

Sí No

4) Según su criterio ¿Considera indispensable ilustrar mediante herramientas digitales diez personajes bíblicos importantes para que los niños y niñas puedan reconocer las características físicas y el acontecimiento o situación que más identifica a cada uno?

Sí No

5) ¿Es importante establecer tipografías legibles para que el grupo objetivo pueda leer la información del material didáctico con facilidad?

Sí No

Parte Semiológica:

6) Los colores utilizados en el material impreso llaman la atención.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo E: Encuesta Master Edgar Juaréz.

7) ¿Considera que las ilustraciones transmiten con claridad la personalidad y el acontecimiento que más identifica a cada personaje en la Biblia?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

8) Al observar las ilustraciones de los personajes ¿Considera que la descripción o información se relaciona con lo que se muestra visualmente?

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho	Poco	Nada

Parte Operativa:

9) El tablero tiene la orientación y tamaño adecuado.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

10) El material didáctico es fácil de manipular y utilizar.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

11) El tamaño de las ilustraciones permite ver con claridad a los personajes.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

Anexo E: Encuesta Master Edgar Juaréz.

12) La dinámica del material didáctico permite comprender y retener con facilidad la información que caracteriza a cada uno de los personajes bíblicos.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Totalmente En desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente De acuerdo

13) El tipo de letra utilizado en la descripción de los personajes es la adecuada.

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy legible	Poco legible	Nada legible

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado.

Observaciones: *en la ilustración de ester hace falta mejorarla, la ilustración de David necesita corregir los poros rosales, ilustración de mujer de lot tiene que tener textura de sal y orientar todas las ilustraciones orientar a la derecha.*

Anexos F. Cotización

COTIZACIÓN NO.	A-12,713
FECHA	18/11/2017
COTIZACIÓN VÁLIDA POR	7 días hábiles
TIEMPO DE ENTREGA	De 04 a 05 días hábiles
FORMA DE PAGO	Efectivo
PREPARADA POR	Pablo Villela



CONTÁCTENOS, S.A.
NIT. 4436888-7

CLIENTE A quien interese _____ **TELÉFONO** _____

E-MAIL diseno@importie.com _____ **CELULAR** _____

CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
1,500	Juegos impresión litografica full color solo tiro tamaño 1x17" textcote 18 con 2 sizados	Q 1.92	Q 2,880.00
1,500	Circulos impresión litografica en textcote 18 con agujero en medio tamaño 3.94x3.94"	Q 1.17	Q 1,755.00
3,000	Juegos impresión litografica full color solo tiro tamaño 1x17" textcote 18 con 2 sizados	Q 1.71	Q 5,130.00
3,000	Circulos impresión litografica en textcote 18 con agujero en medio tamaño 3.94x3.94"	Q 0.82	Q 2,460.00

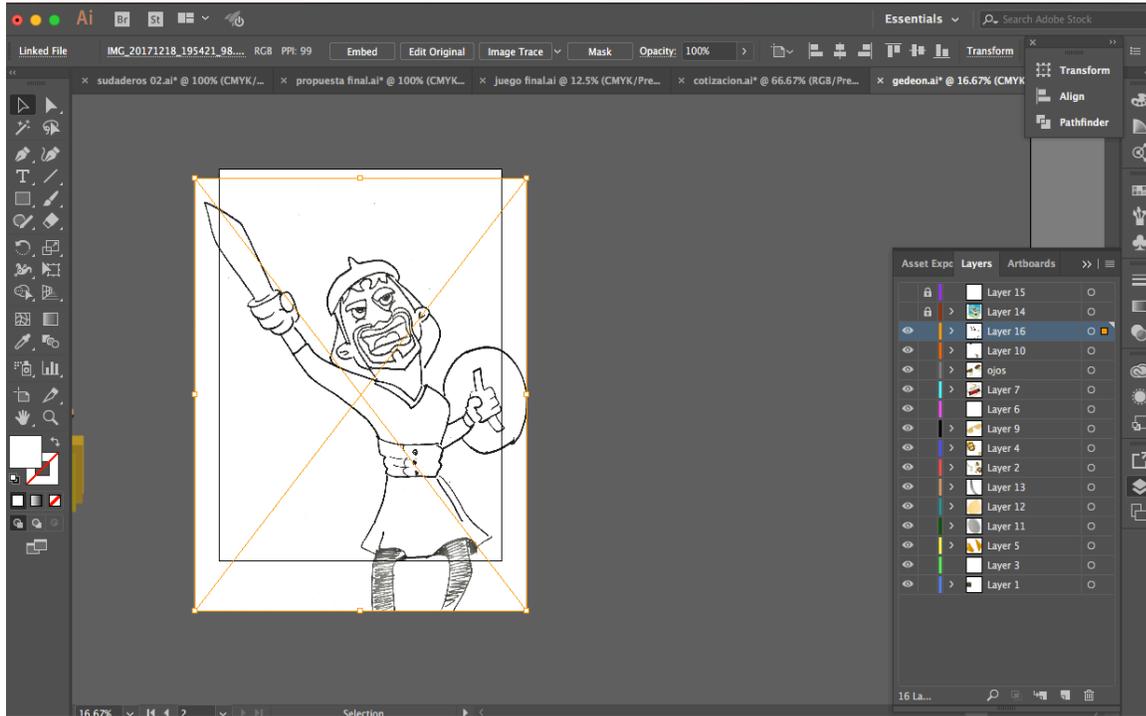
La variación del color del trabajo puede ser +/- 5% • Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contra entrega

Una vez firmada la cotización, esta puede ser tomada como orden de compra y el cliente acepta los diseños como artes finales.

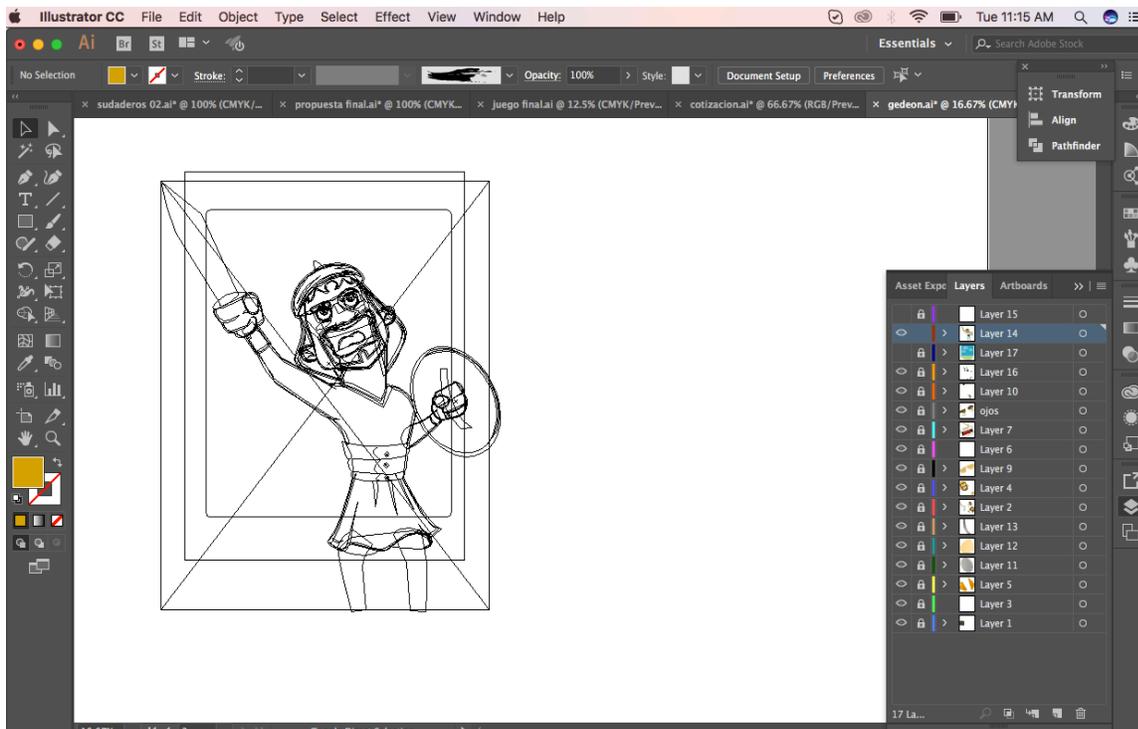
NOTA Si al momento de recibir el material hay cambios de las especificaciones cotizadas, el valor de esta cotización está sujeto a revisión.

Firma de Aceptado _____ Fecha _____

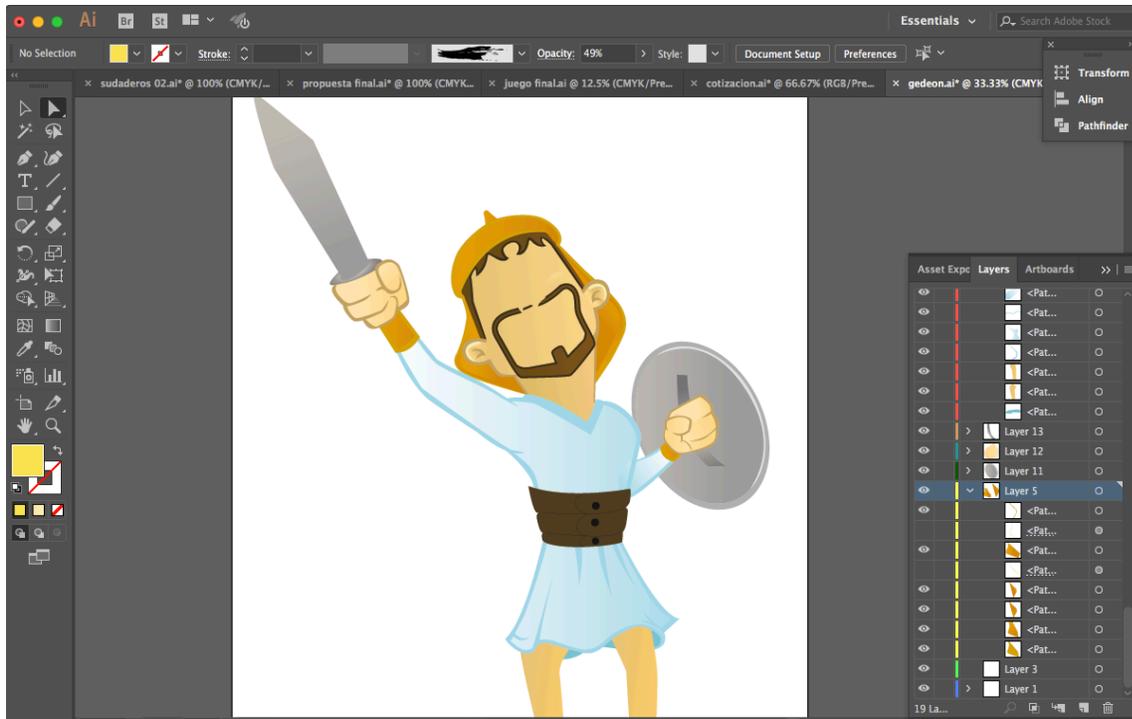
Anexos G. Procedimiento de digitalización



Se escanea el boceto y se agrega a Illustrator. Se bloquea la capa.



Con la herramienta pluma se construyen los trazos del dibujo.



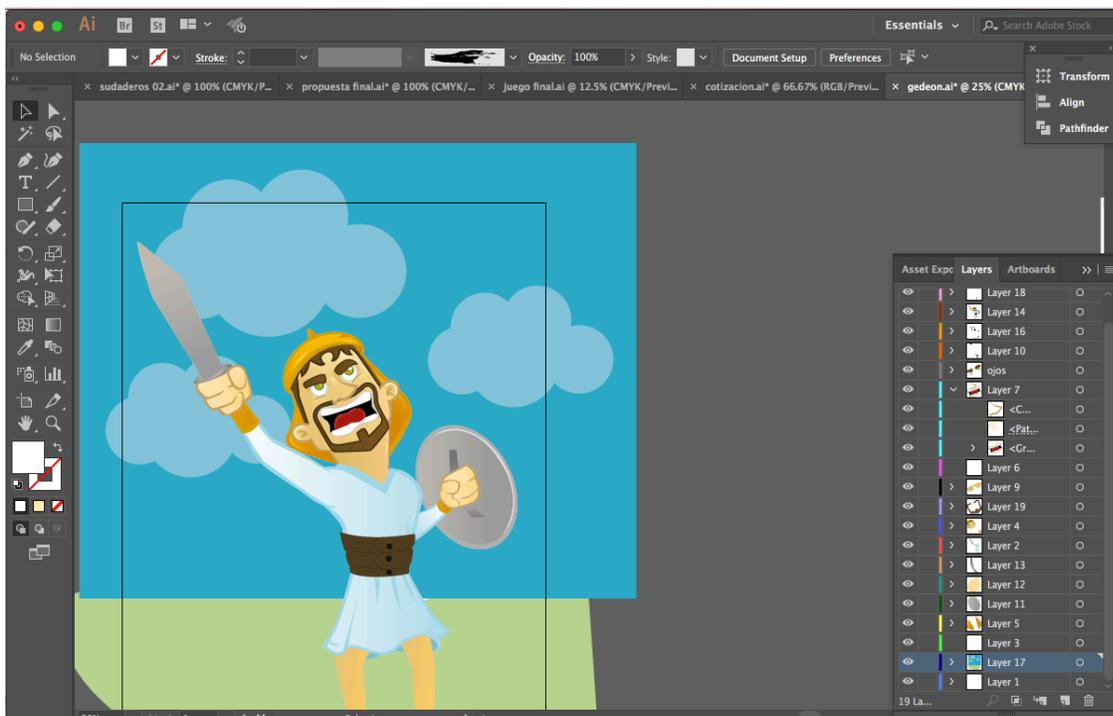
Se agregan los colores sólidos y degradé. Se construye la base de la ilustración



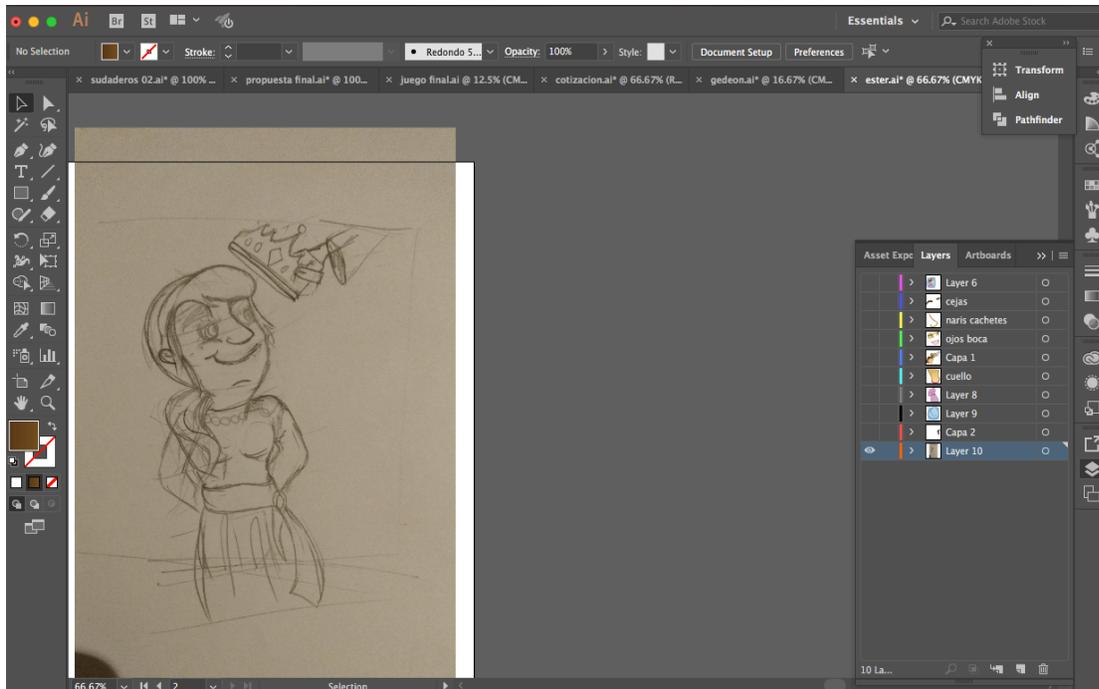
Se realizan con la herramienta pluma, los detalles y partes del rostro.



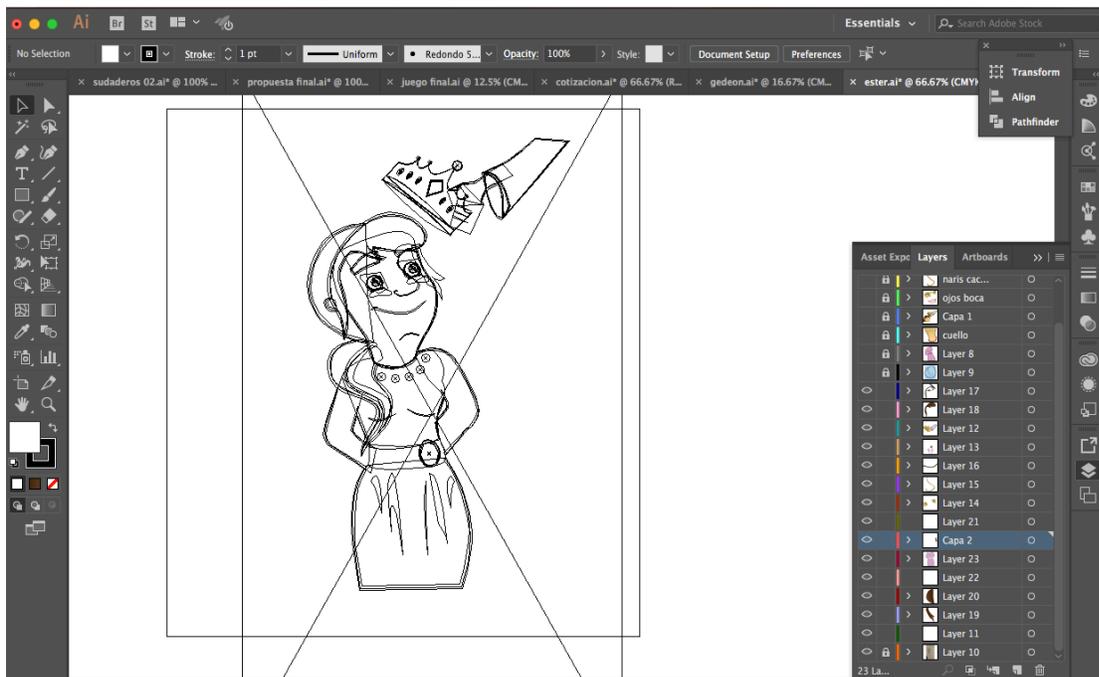
Con la herramienta pluma, degradé, y la herramienta de transparencia, se realizan los detalles de luces y sombras.



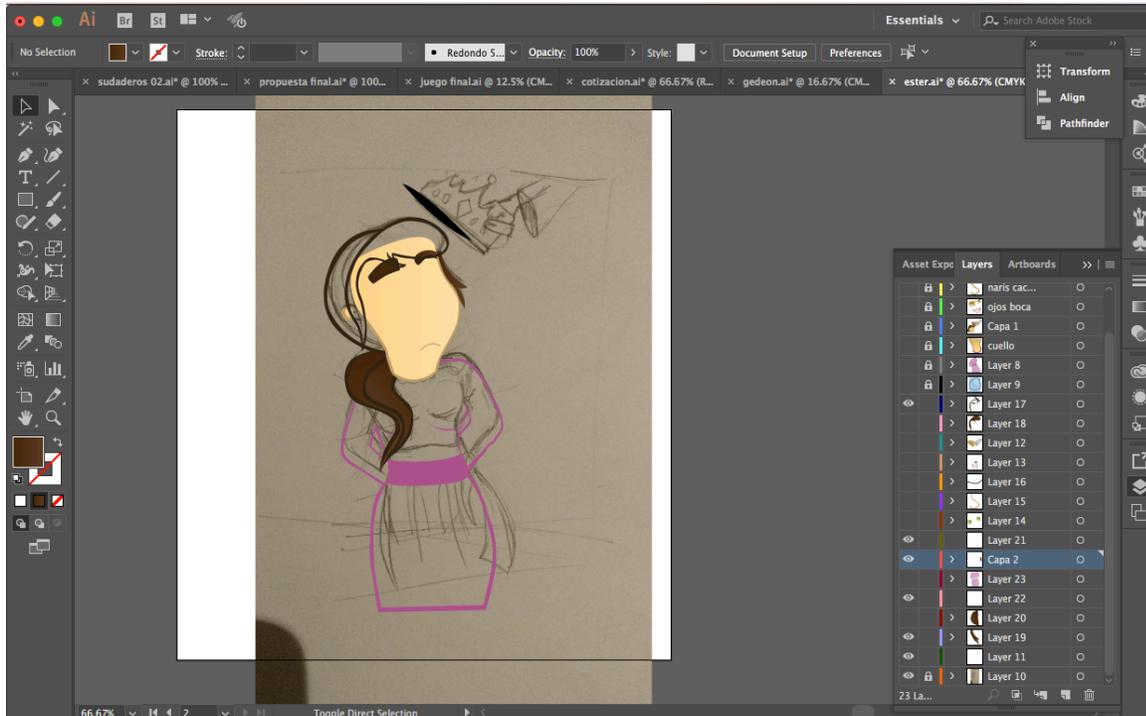
Se agrega el fondo en una capa nueva. La capa se corre hasta atrás.



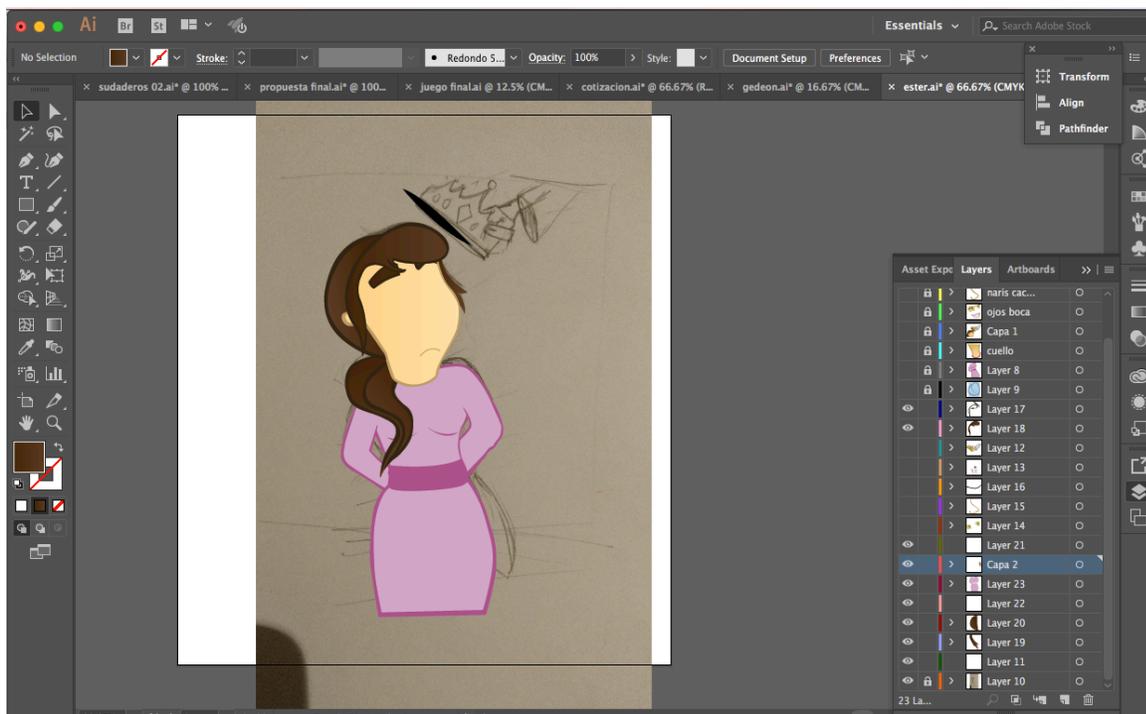
Se escanea el boceto de Ester y se coloca en un documento nuevo en Illustrator.



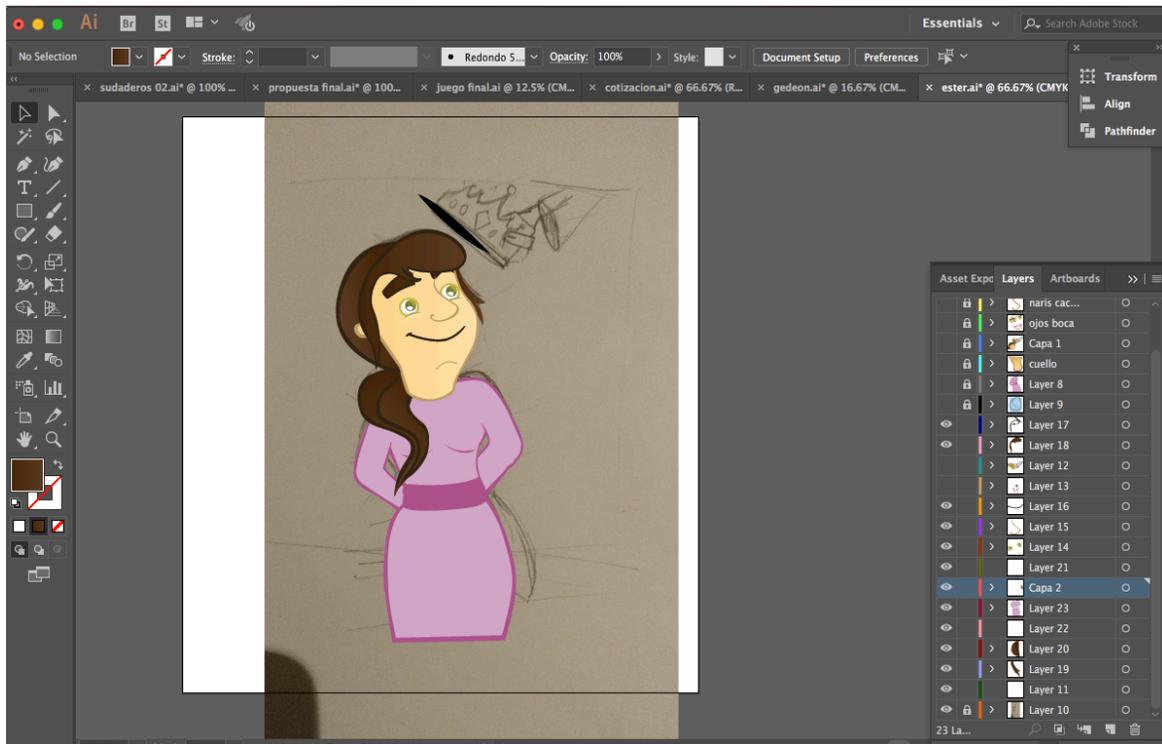
Se realizan los trazos con la herramienta pluma.



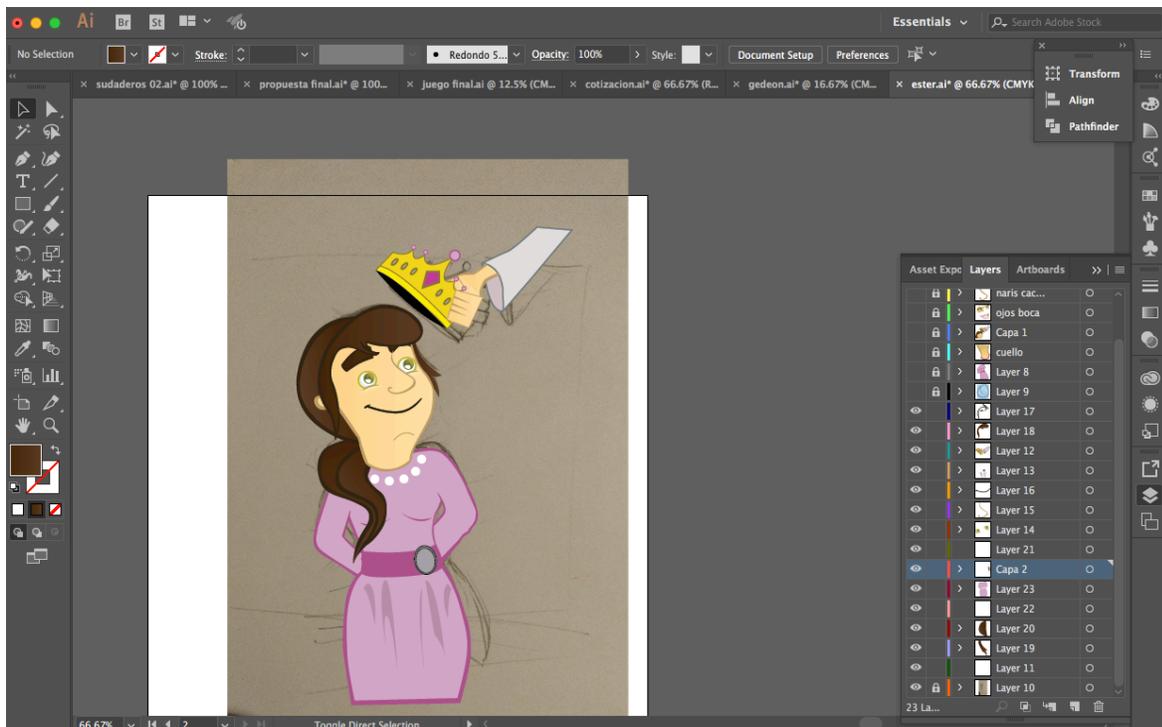
Se les agrega color a los trazos y se dejan a 3pts. Se convierten a trazo.



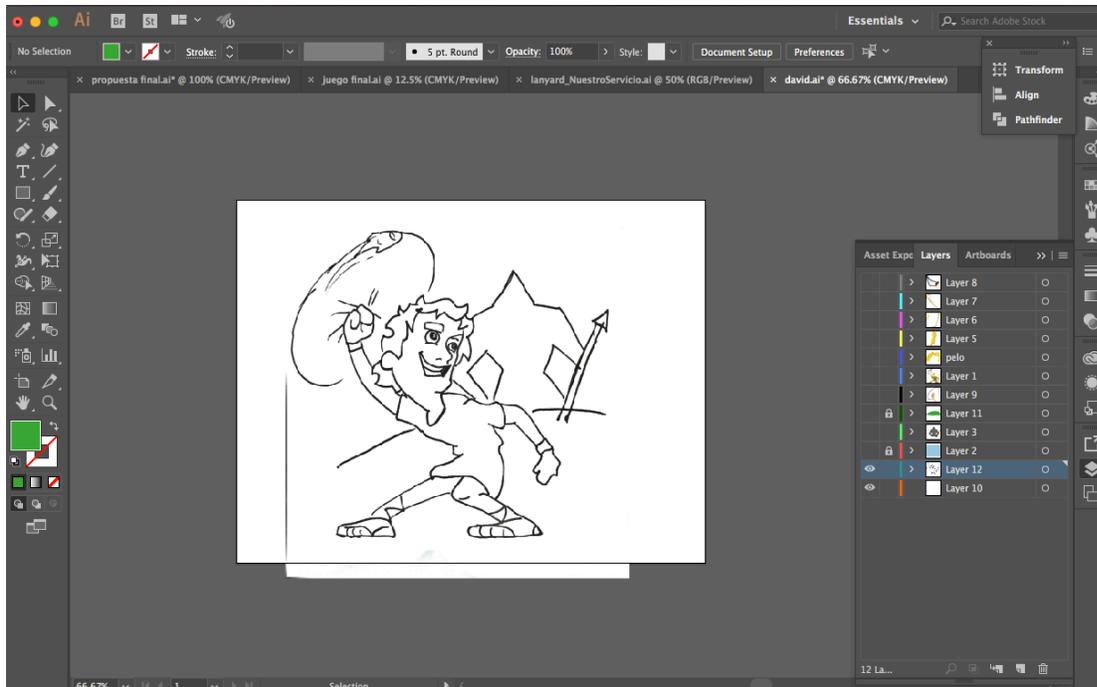
Se rellenan las formas con sólidos y degradé.



Se complementa el rostro utilizando la herramienta pluma.



Se agregan detalles, sombras y luces.



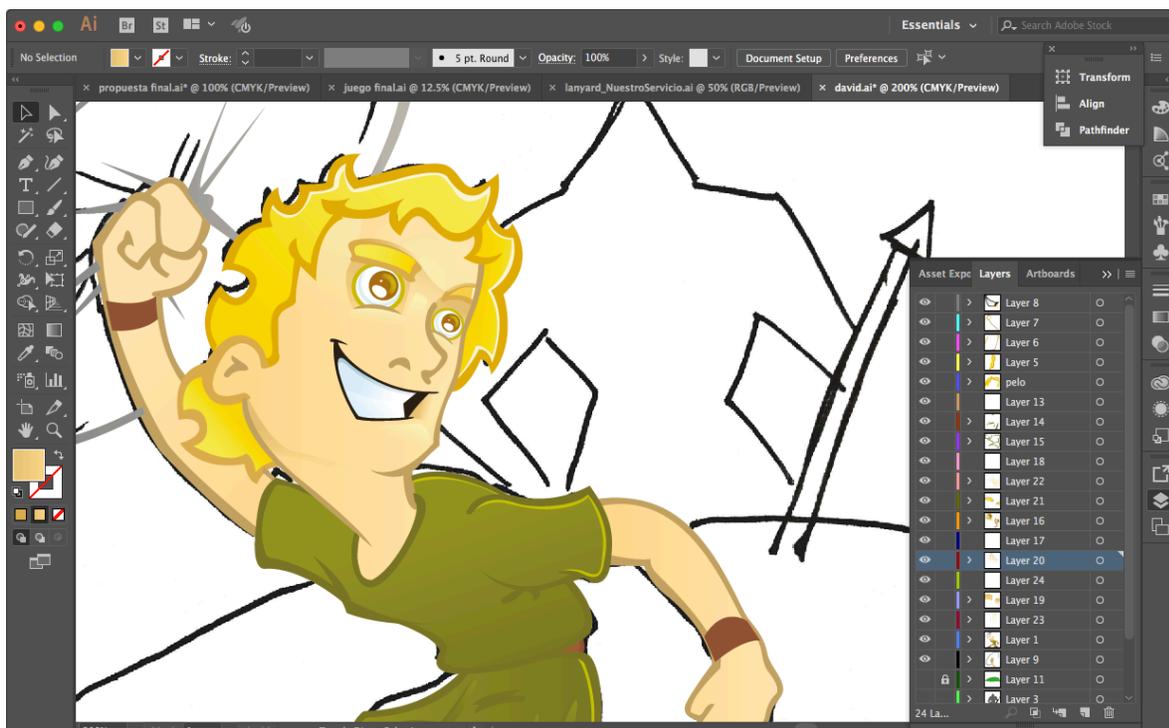
Se escanea el boceto y se agrega a un documento nuevo en Illustrator.



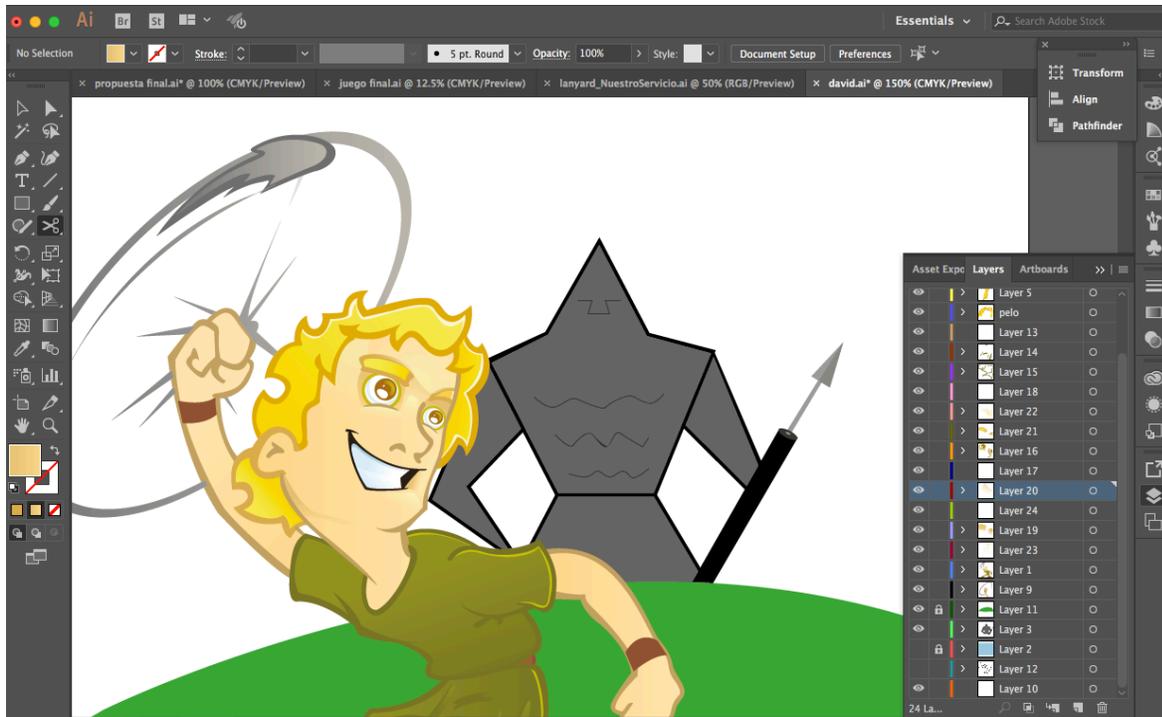
Se realizan los trazos con la herramienta pluma y se vectorizan.



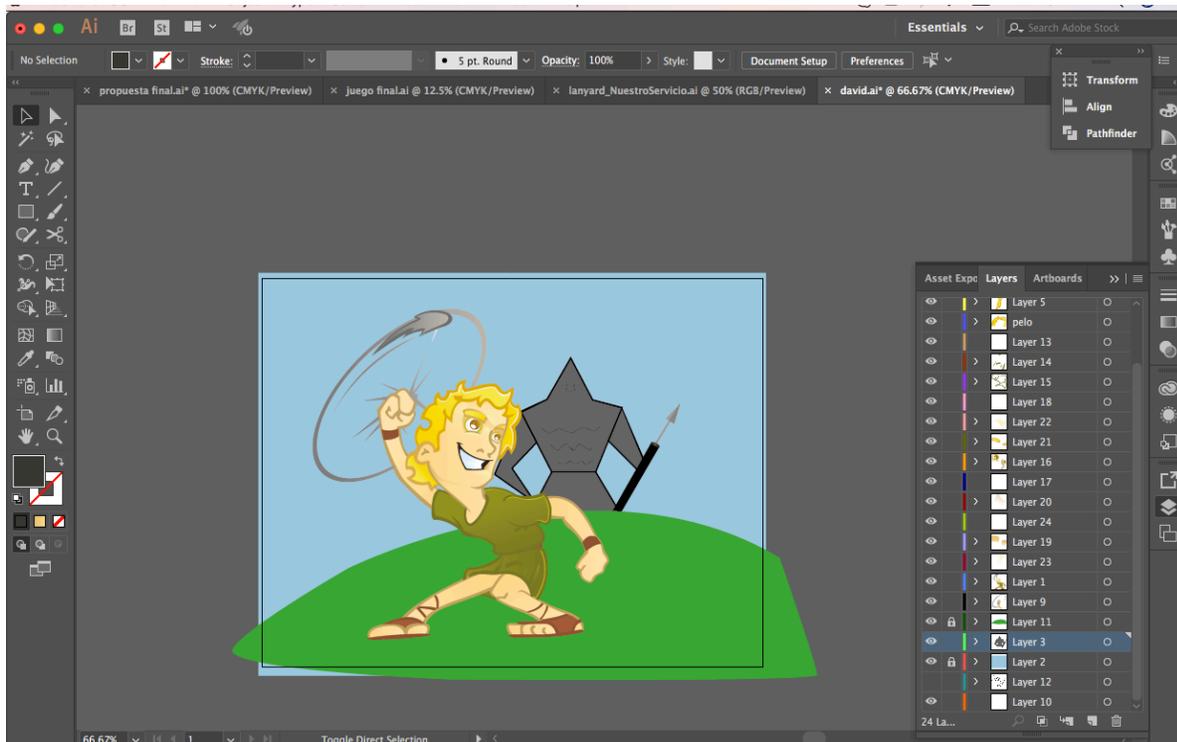
Se crean las formas con relleno para hacer el cuerpo.



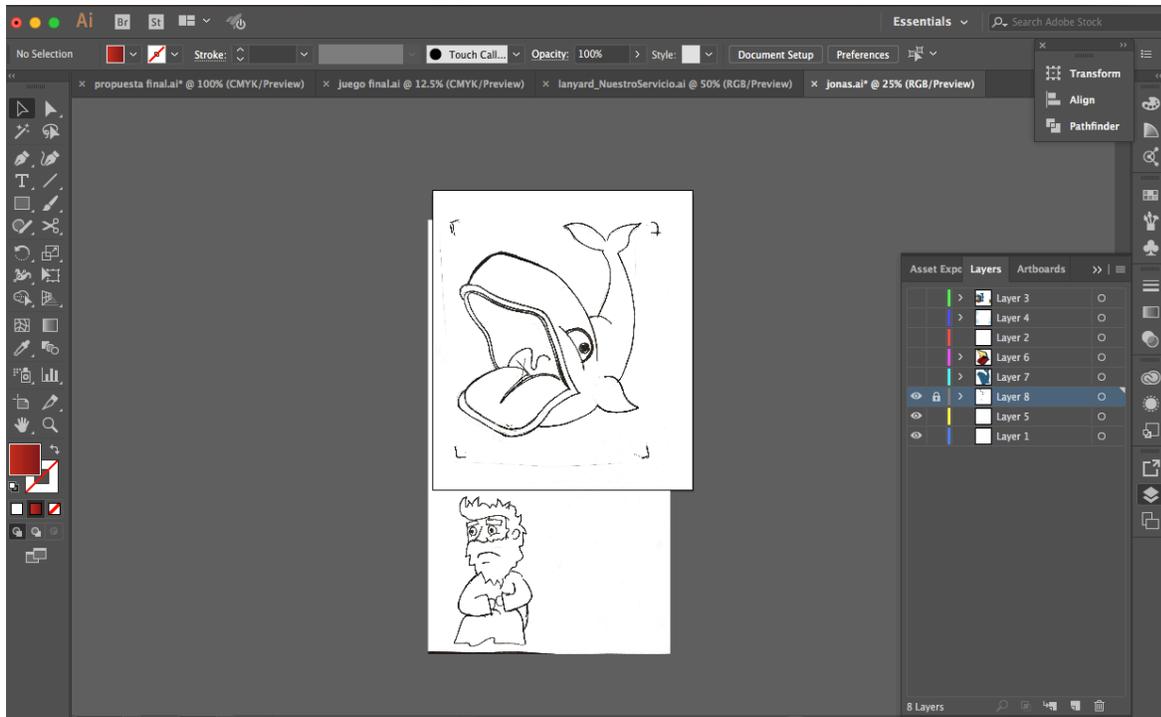
Se complementa el rostro con luces y sombras.



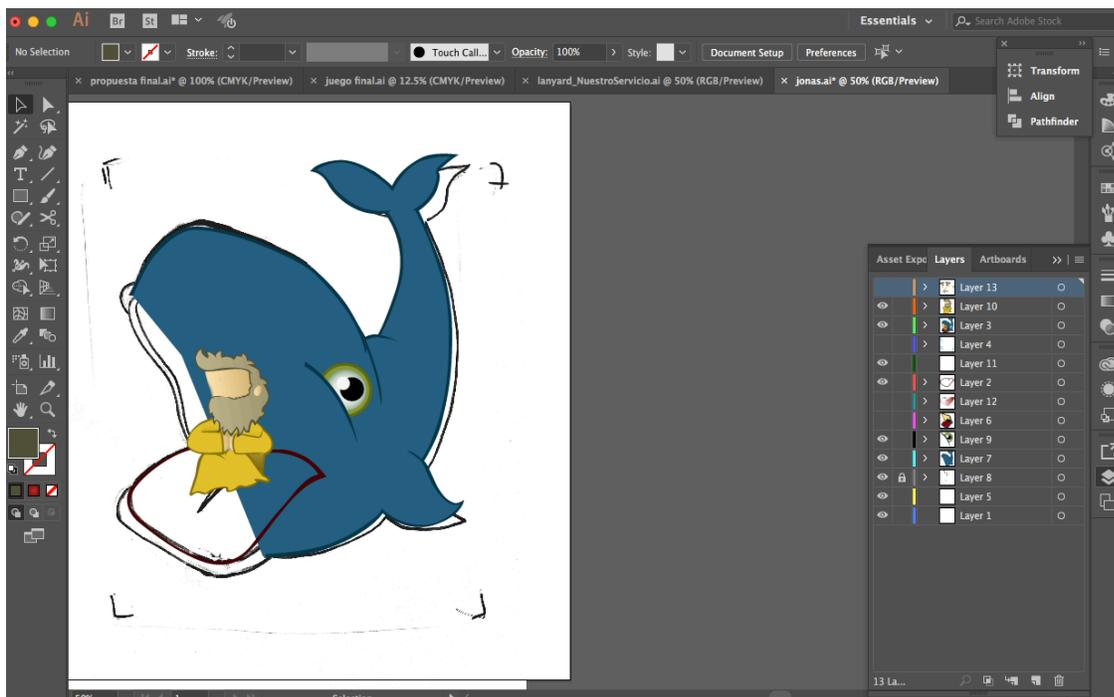
Se agregan detalles, luces y sombras en el resto de la ilustración.



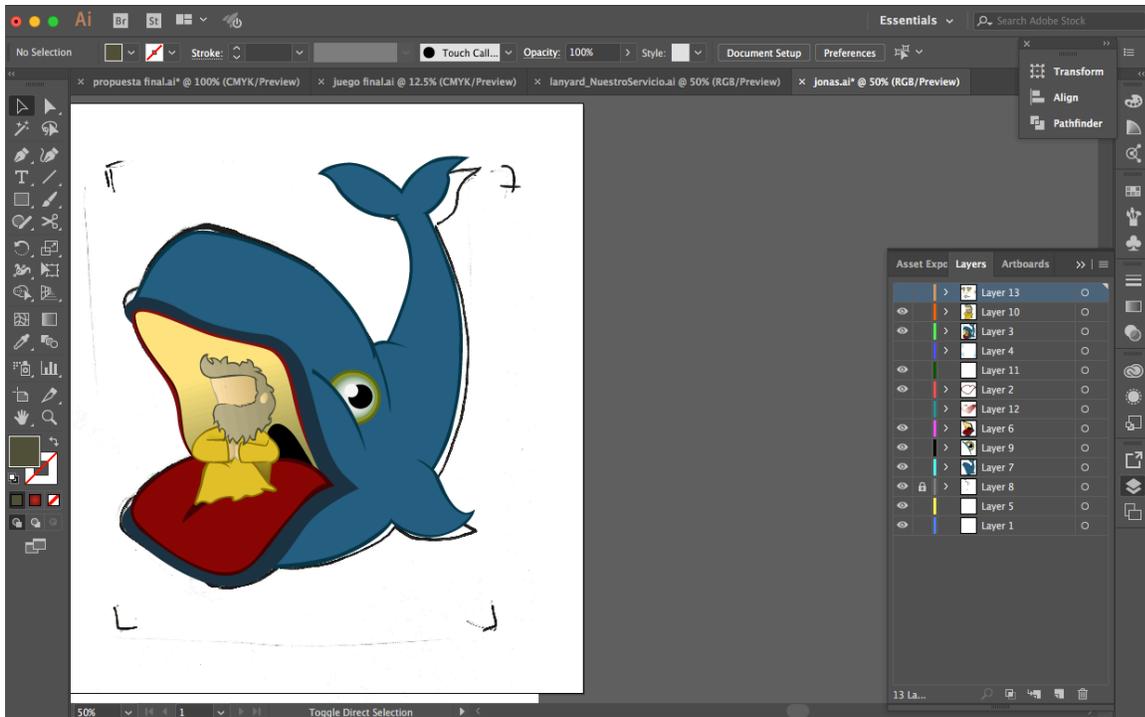
Se agrega el fondo con la herramienta de forma rectangular y pluma.



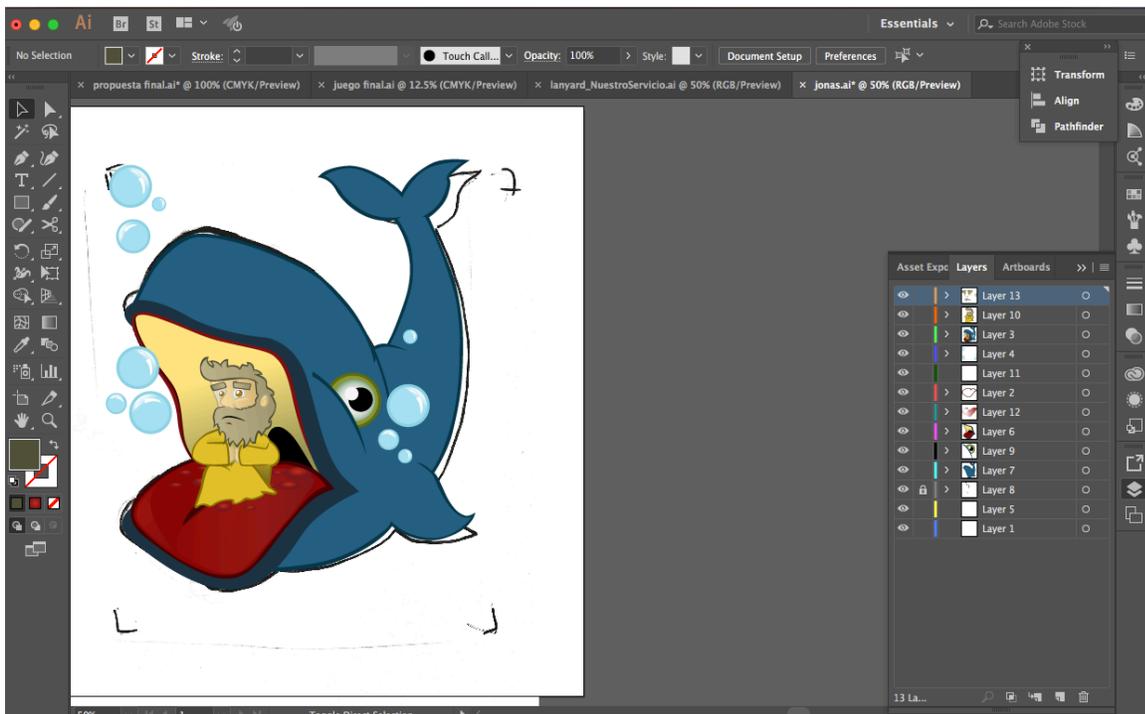
Se escanea el boceto y se agrega a un documento nuevo en Illustrator.



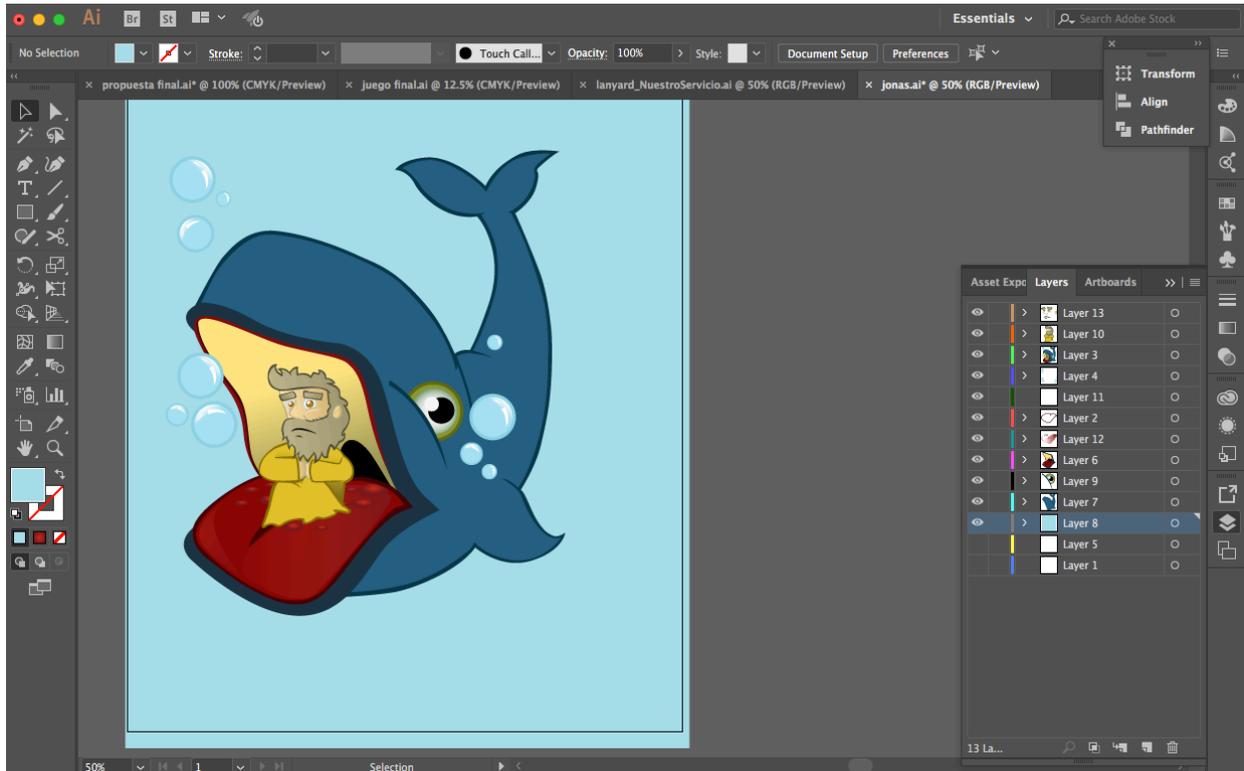
Se realizan los trazos bases para crear la ilustración. Se aplican las formas con relleno.



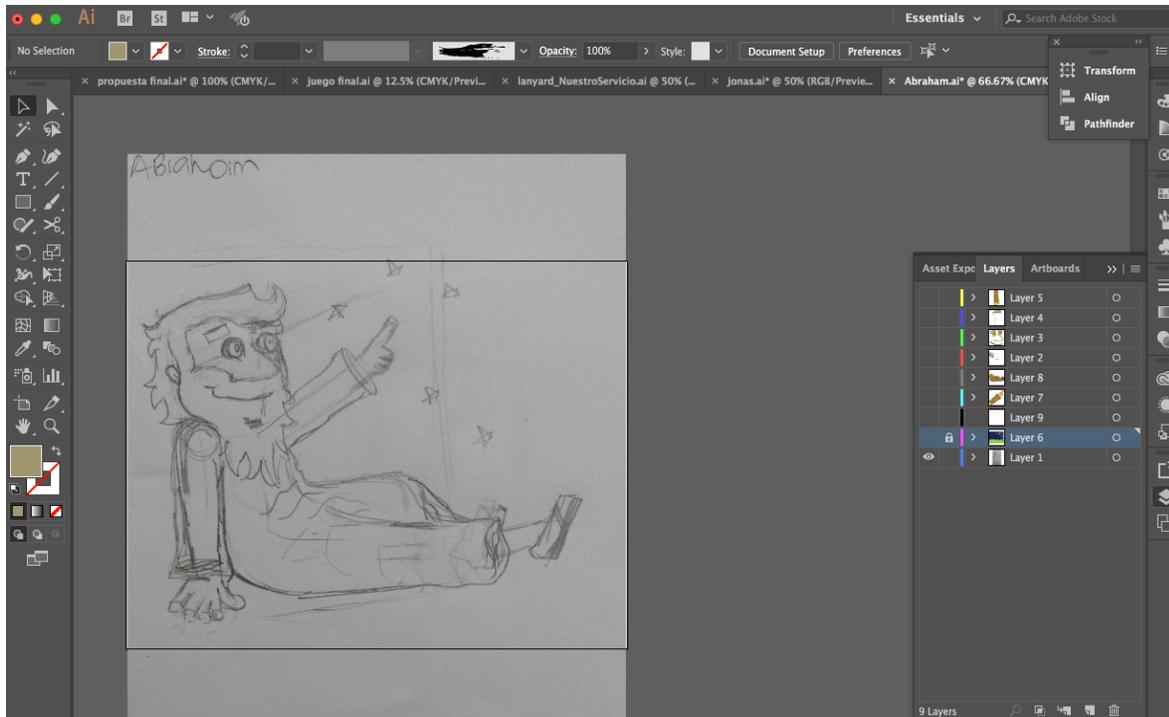
Se agregan trazos y líneas. Se forma la base del cuerpo del personaje.



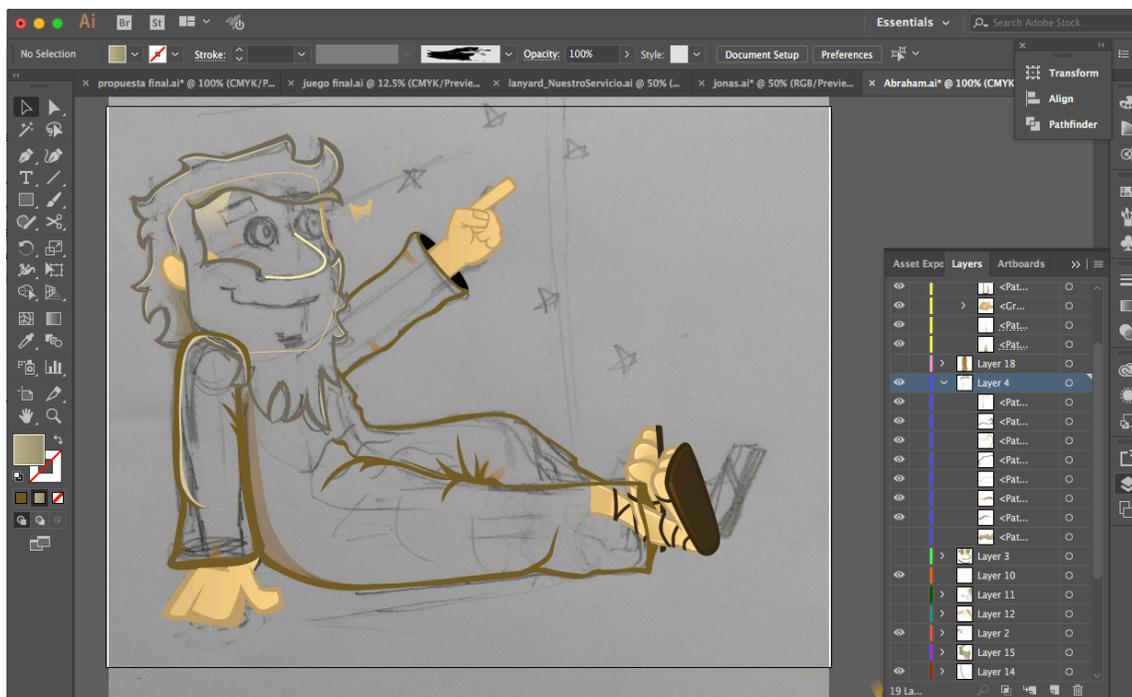
Se agregan luces, sombras, detalles en la lengua en la ballena. A la persona se le complementa el rostro. Se agregan las burbujas con la herramienta en forma de círculo y la pluma para el destello.



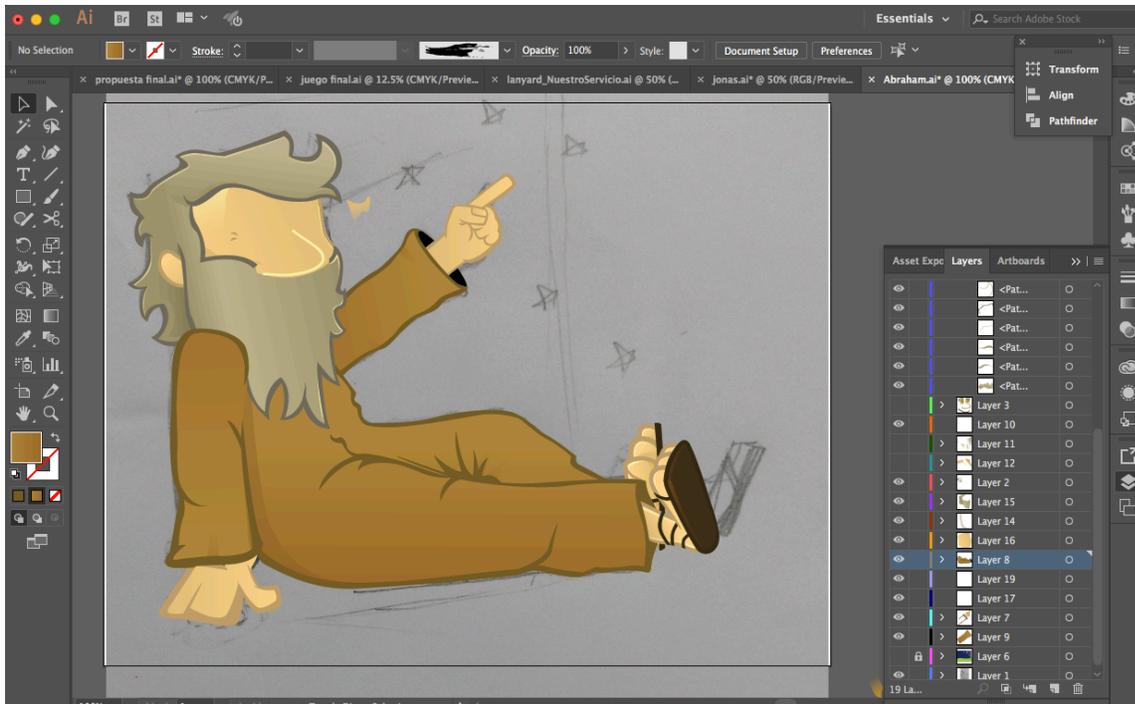
Se agrega un color de fondo con la herramienta de forma cuadrada.



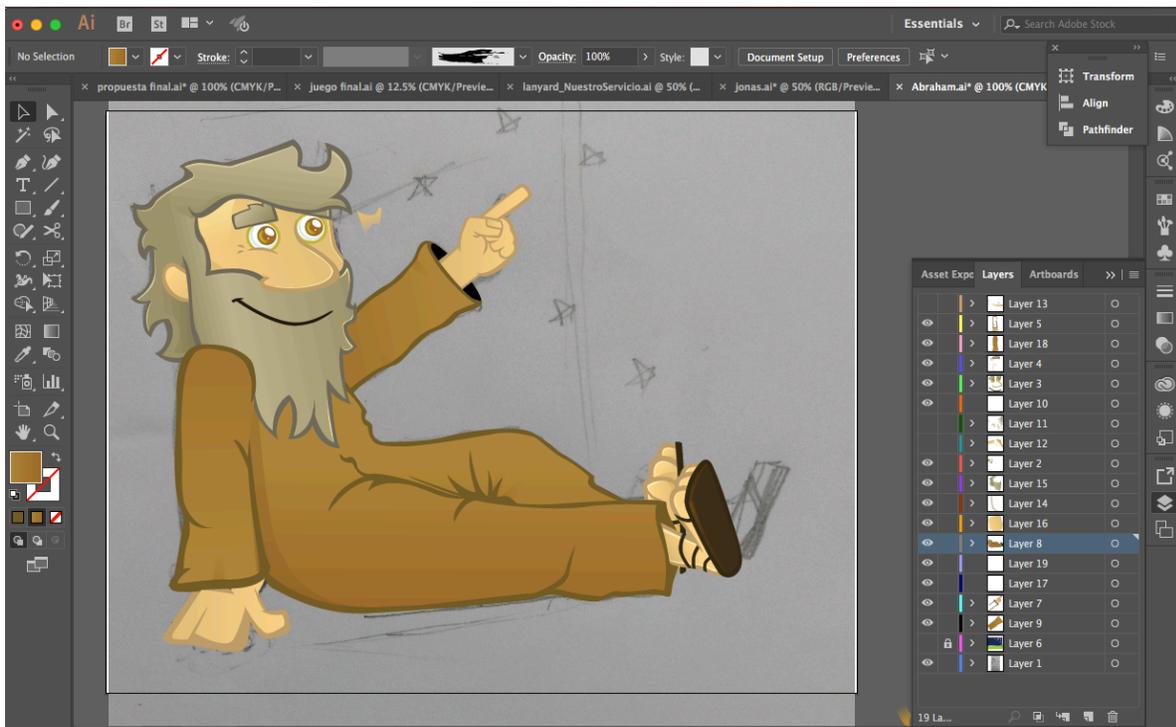
Se escanea el boceto y se agrega a un documento nuevo en Illustrator.



Se trabajan los trazos con la forma del personaje.



Se realizan las formas siguiendo los trazos. Se aplican rellenos y degradé.



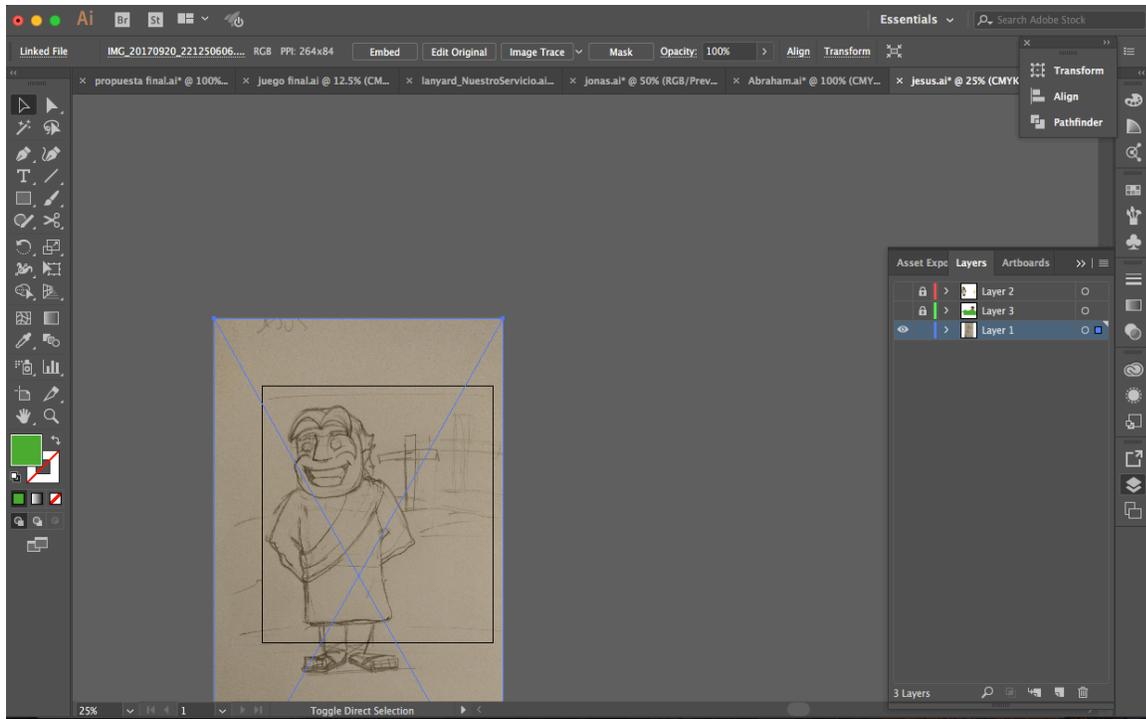
Se complementa el rostro y se agregan más trazos de detalle.



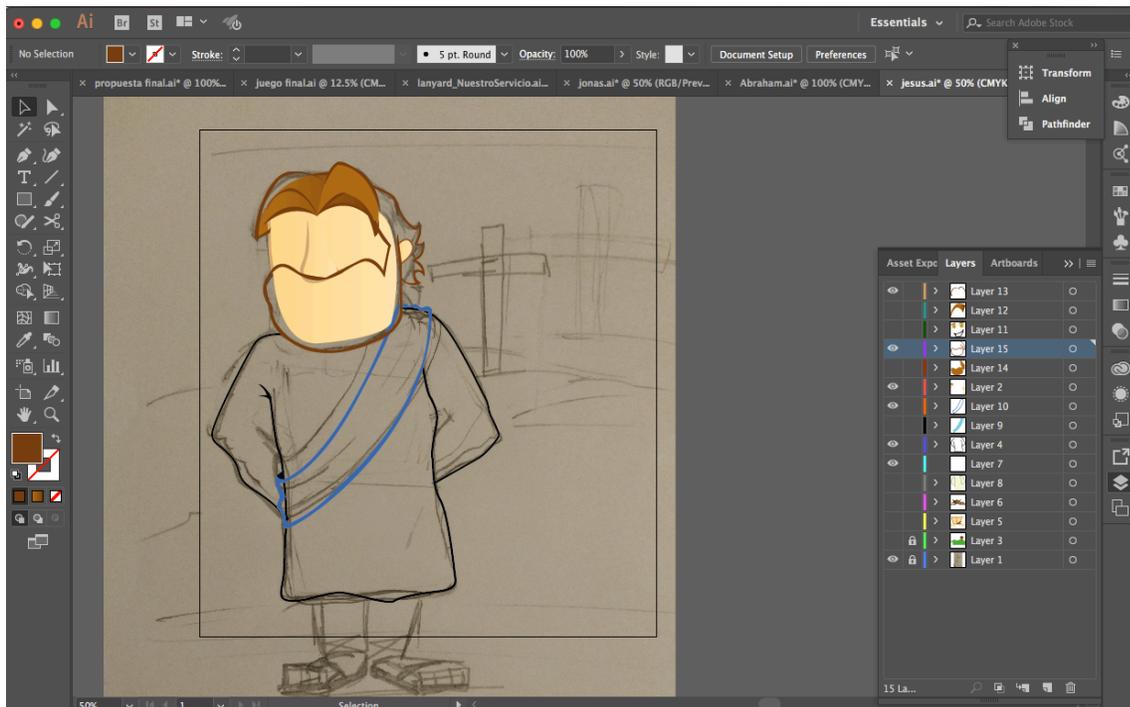
Se agregan luces y sombras con trazos realizados con la herramienta pluma y transparencia.



Se agrega el fondo dibujando formas con rellano con la herramienta pluma de Illustrator.



Se escanea el boceto y se agrega a un documento nuevo en Illustrator.



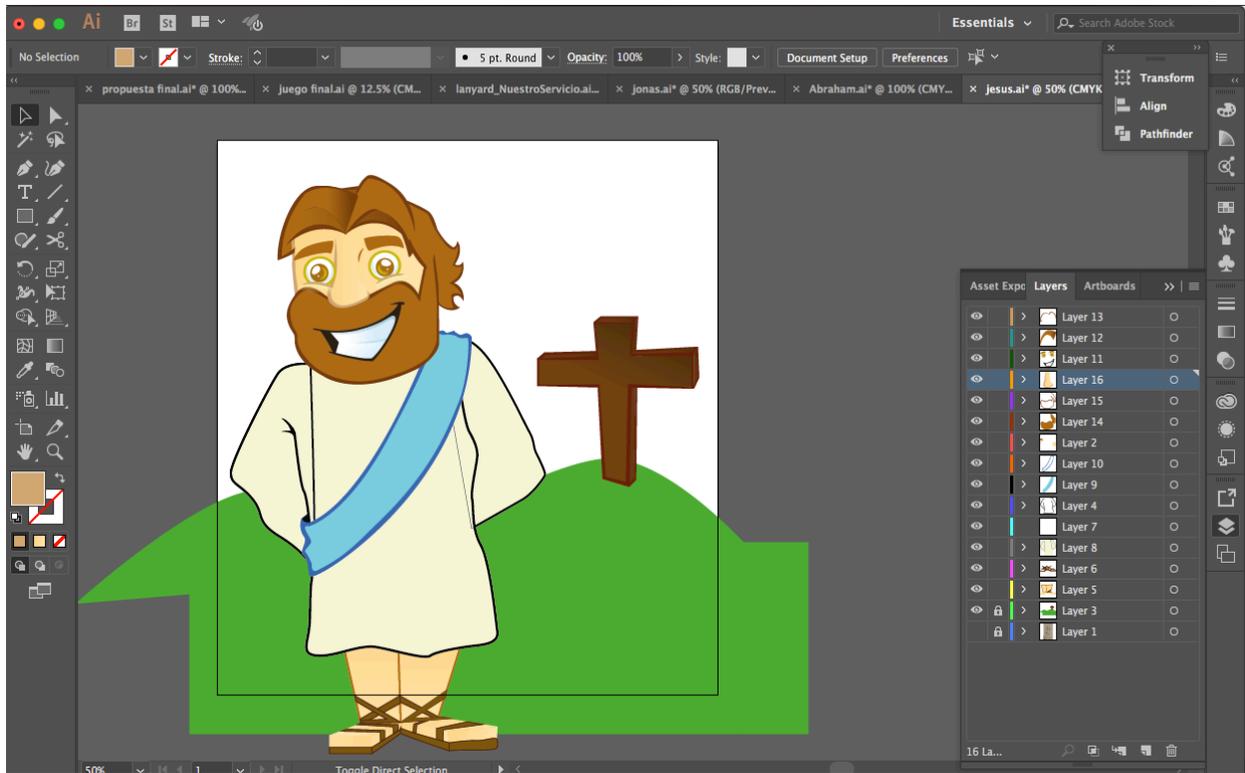
Con la herramienta pluma se trabajan los trazos del dibujo.



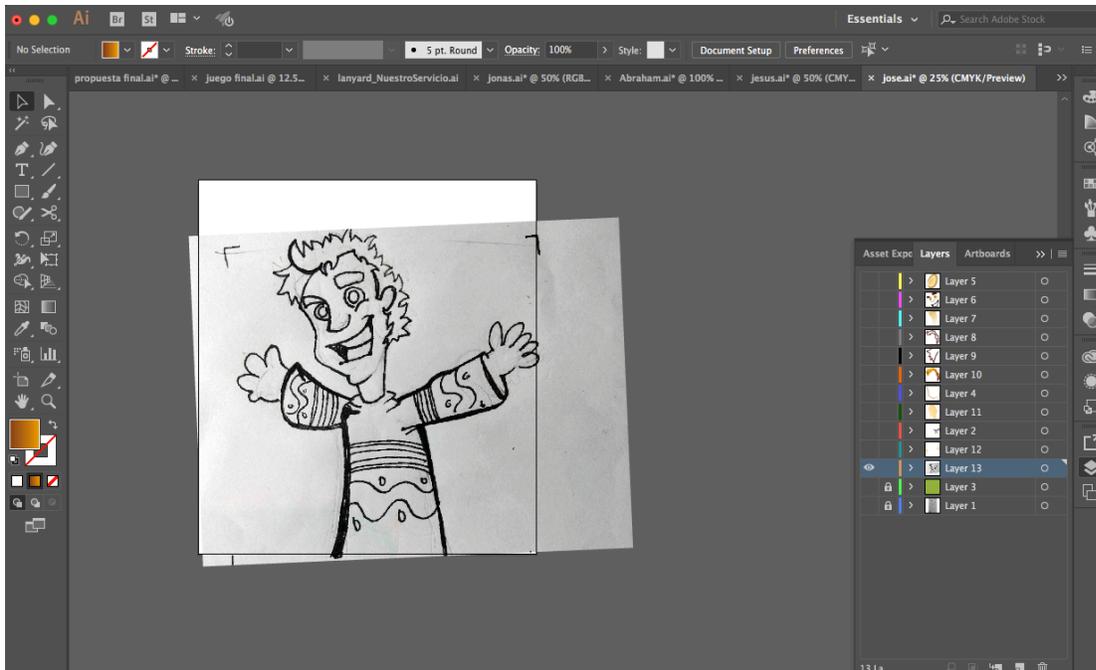
Se rellenan las formas de su color correspondiente. Se utiliza degradé.



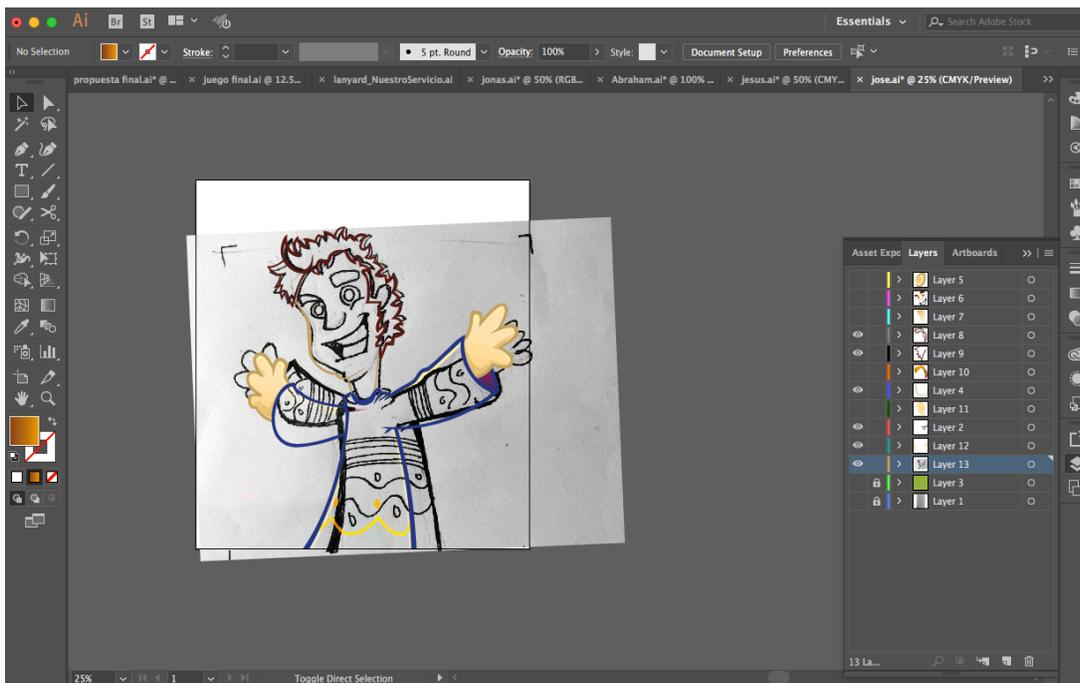
Se agrega el rostro y sandalias.



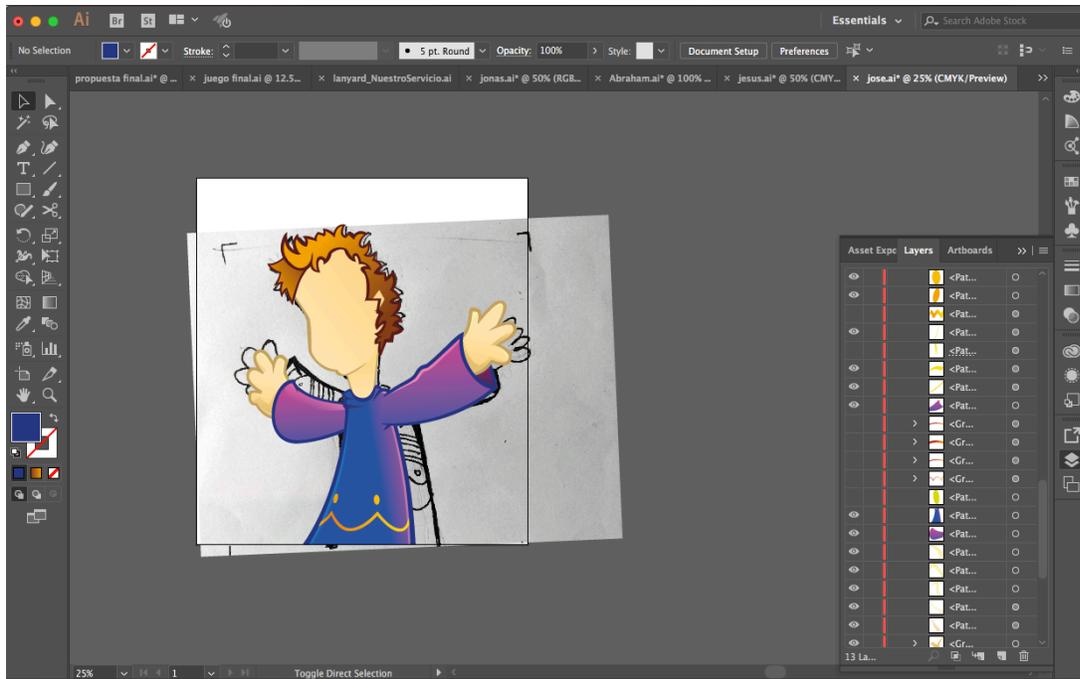
Con la herramienta pluma se trabaja el fondo y se realza la cruz.



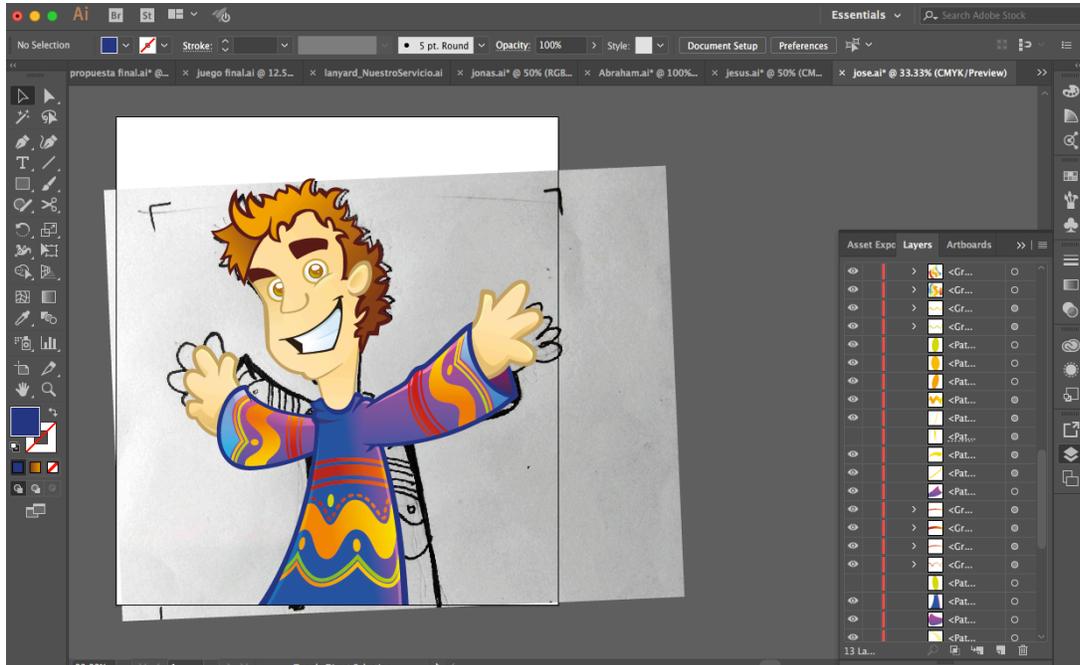
Se escanea el boceto y se agrega a un documento nuevo en Ilustrador.



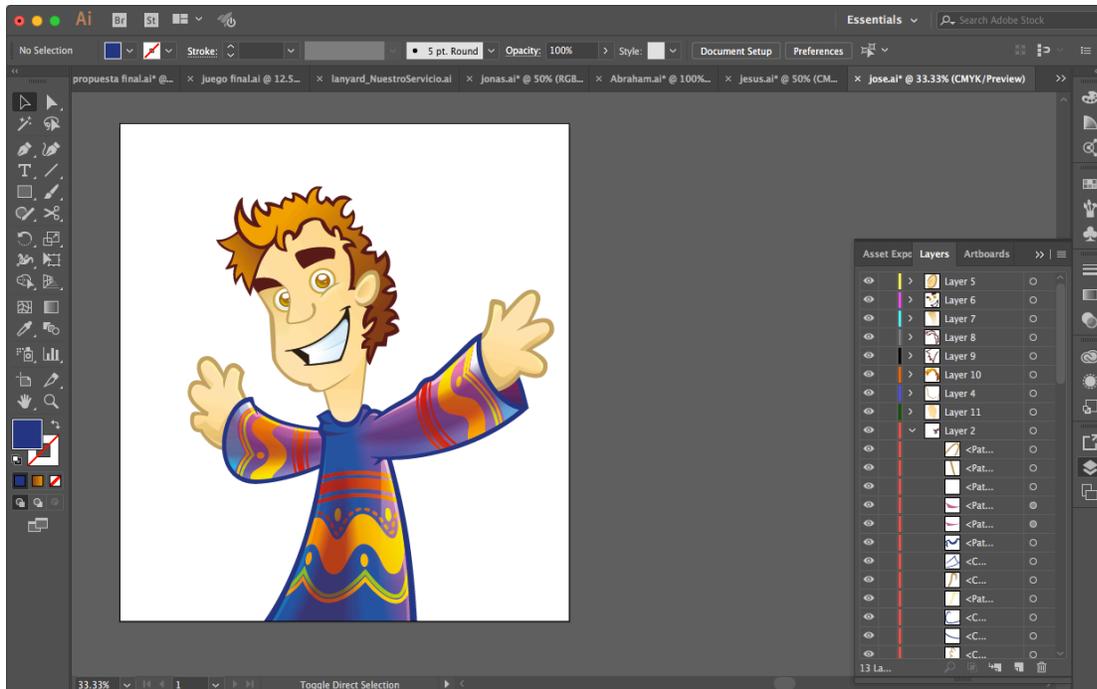
Se trabajan las formas y trazos claves para crea la ilustración.



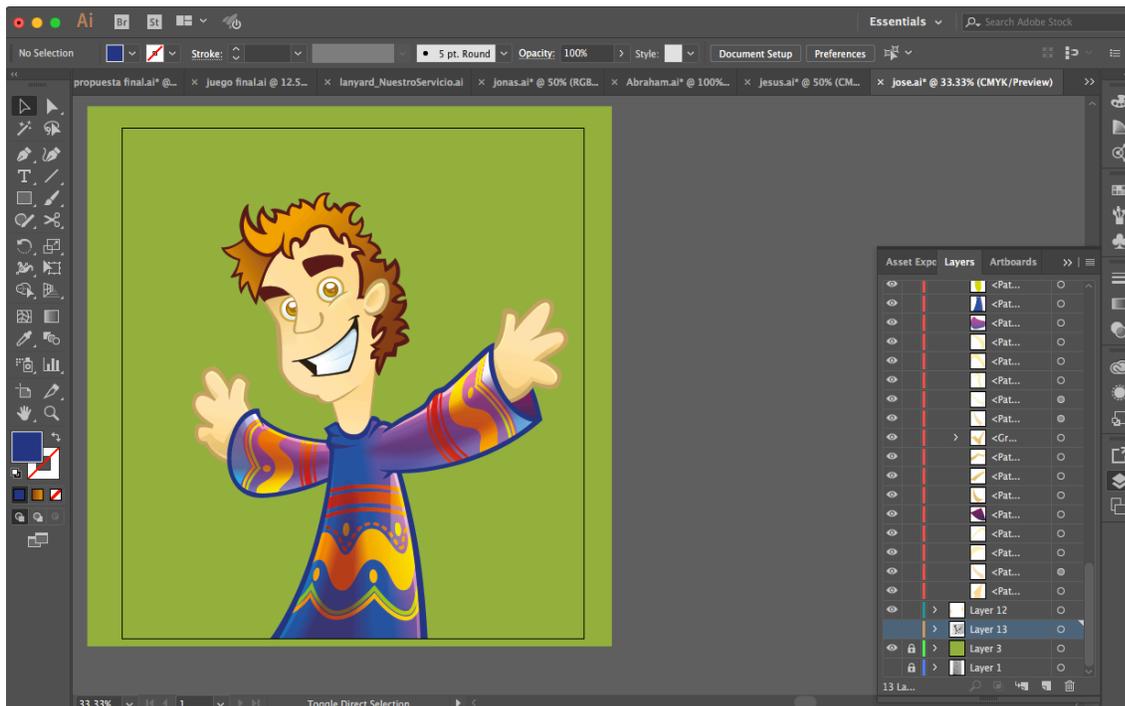
Se rellenan las formas con sólidos y degradé. Los trazos se convierten en vectores y se colorean.



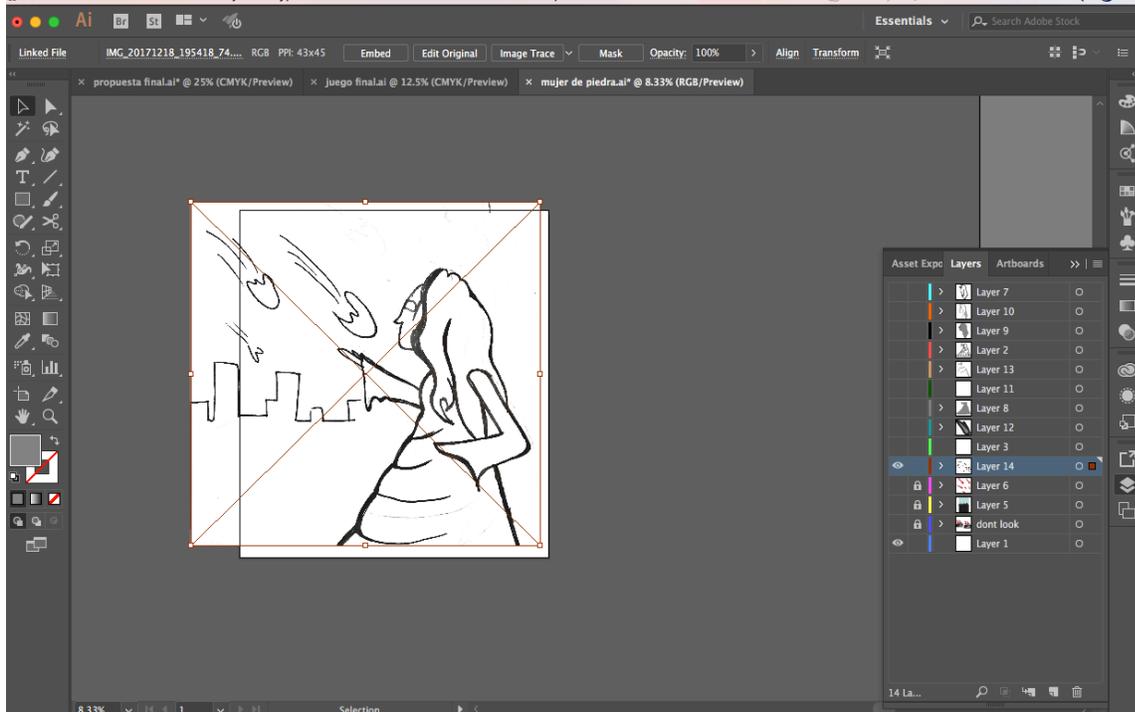
Se complementa el rostro y se agregan detalles. Se utiliza la herramienta pluma para crear las formas y diseño de la túnica.



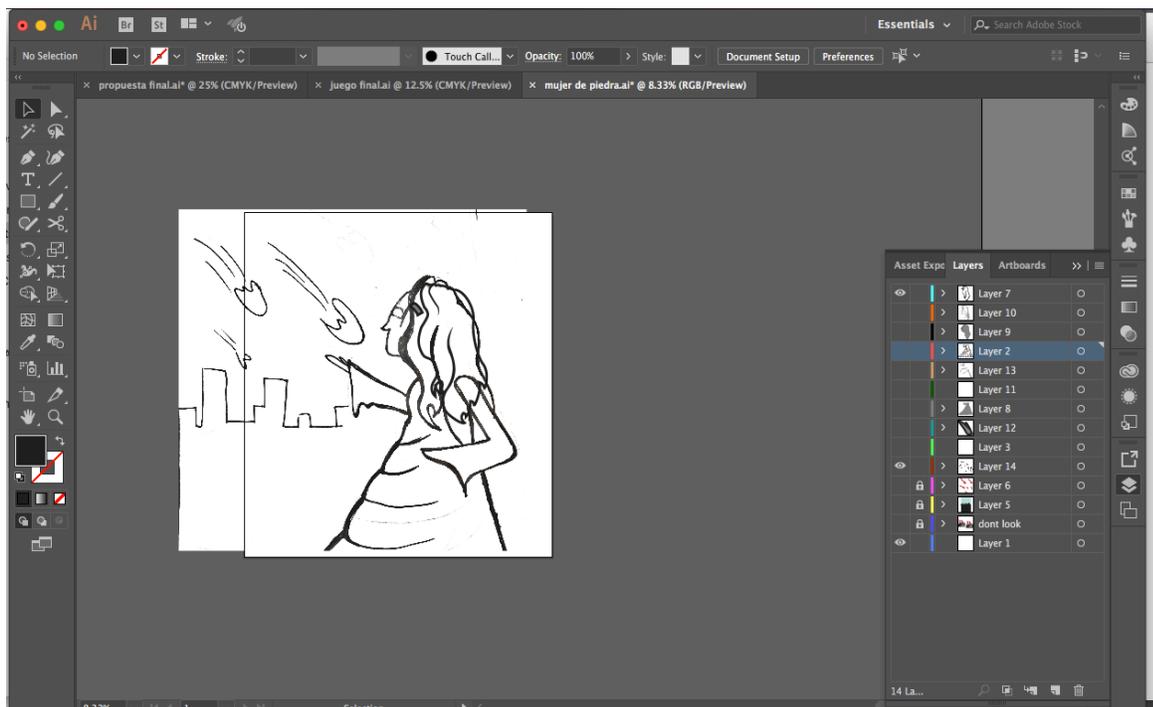
Se agregan luces y sombras a la ilustraciones.



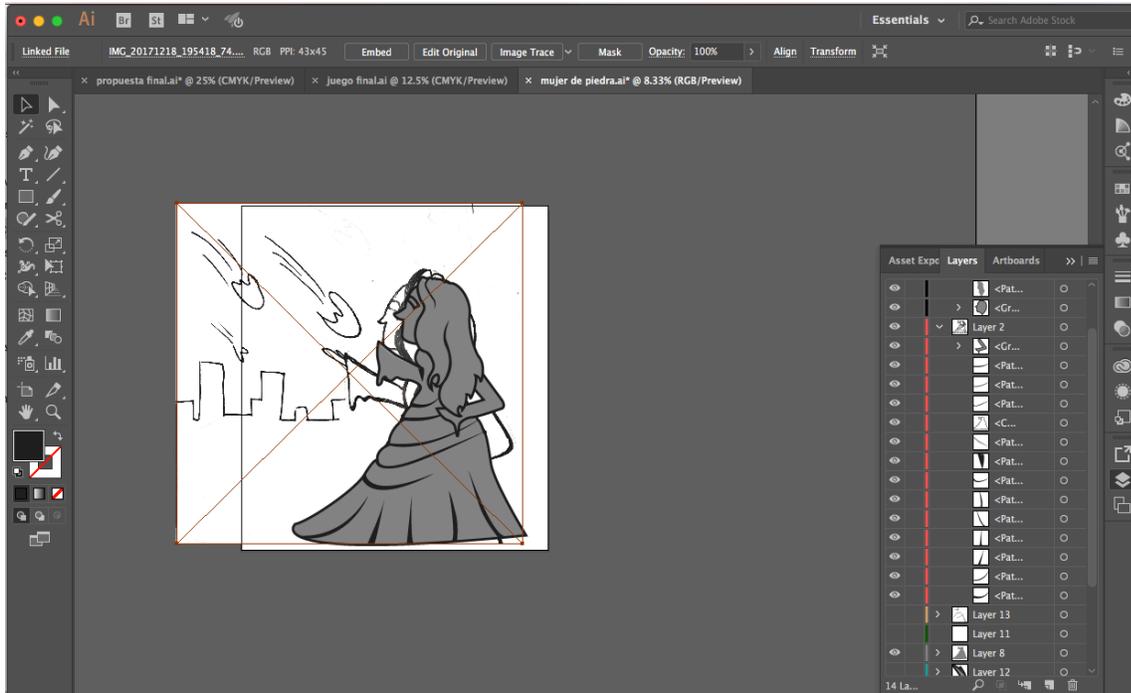
Se agrega el fondo de color que contraste.



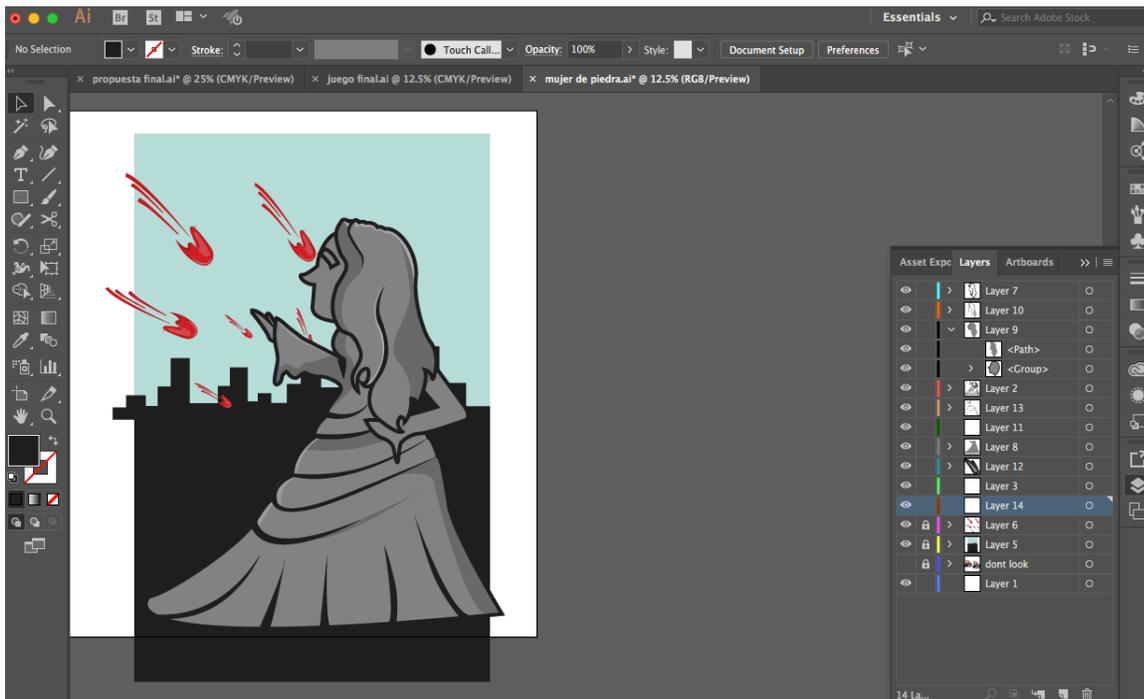
Se escanea el boceto y se agrega a un documento nuevo en Illustrator.



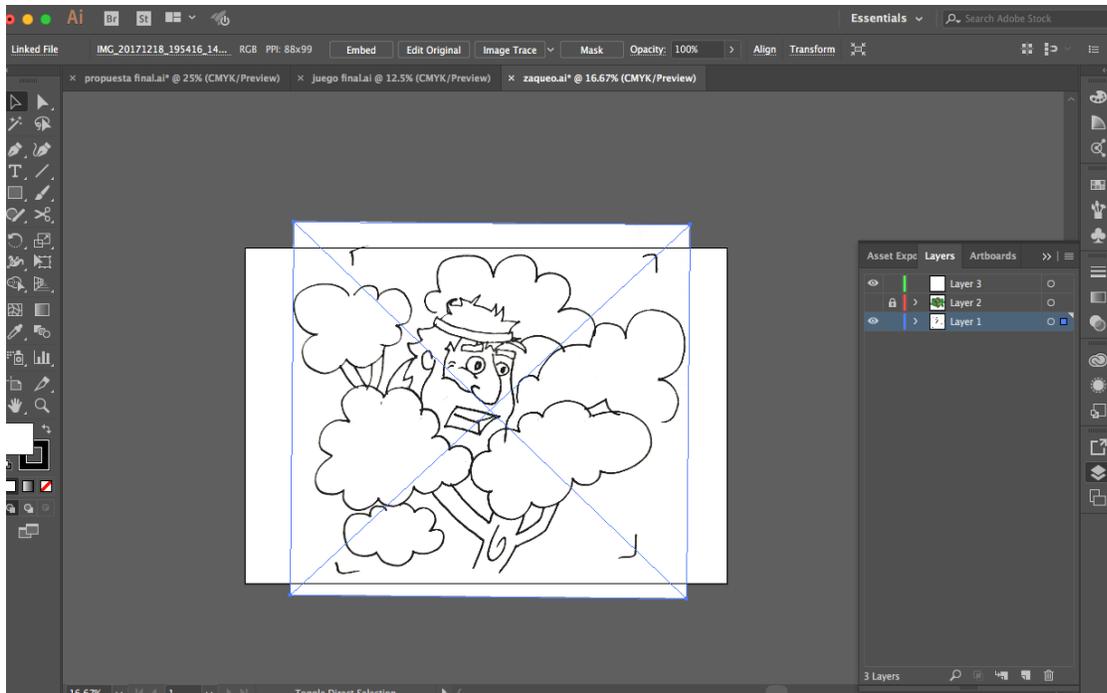
Se crean los trazos con la forma deseada.



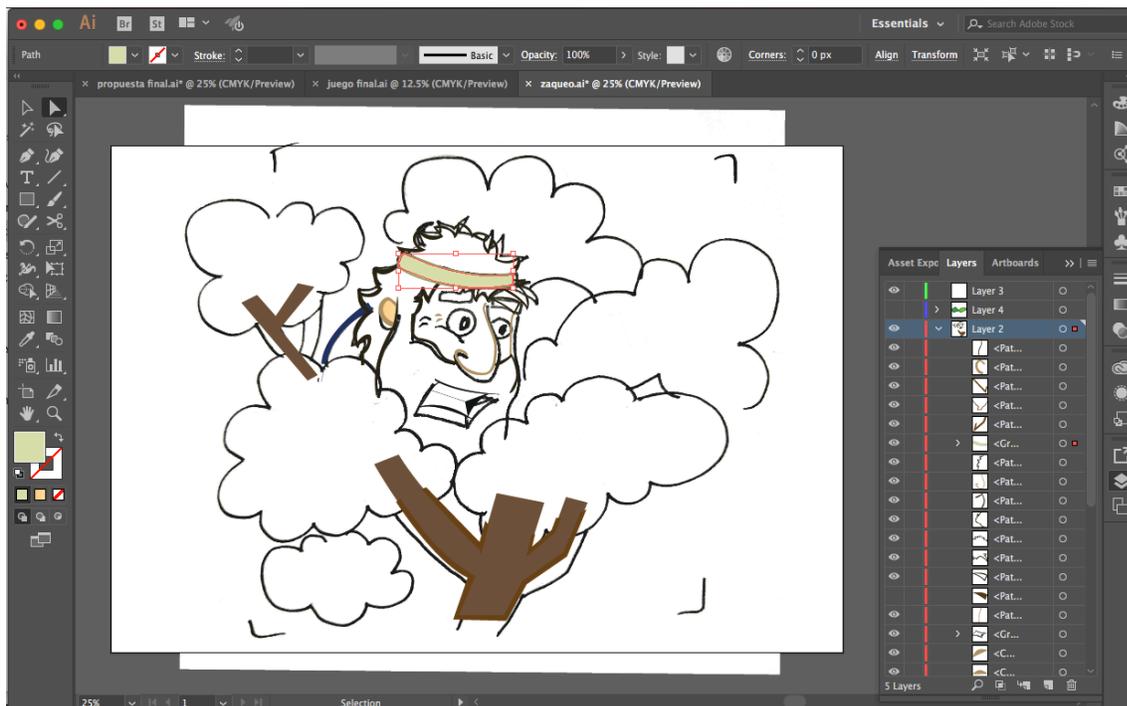
Se rellenan las formas y los trazos se vectorizan.



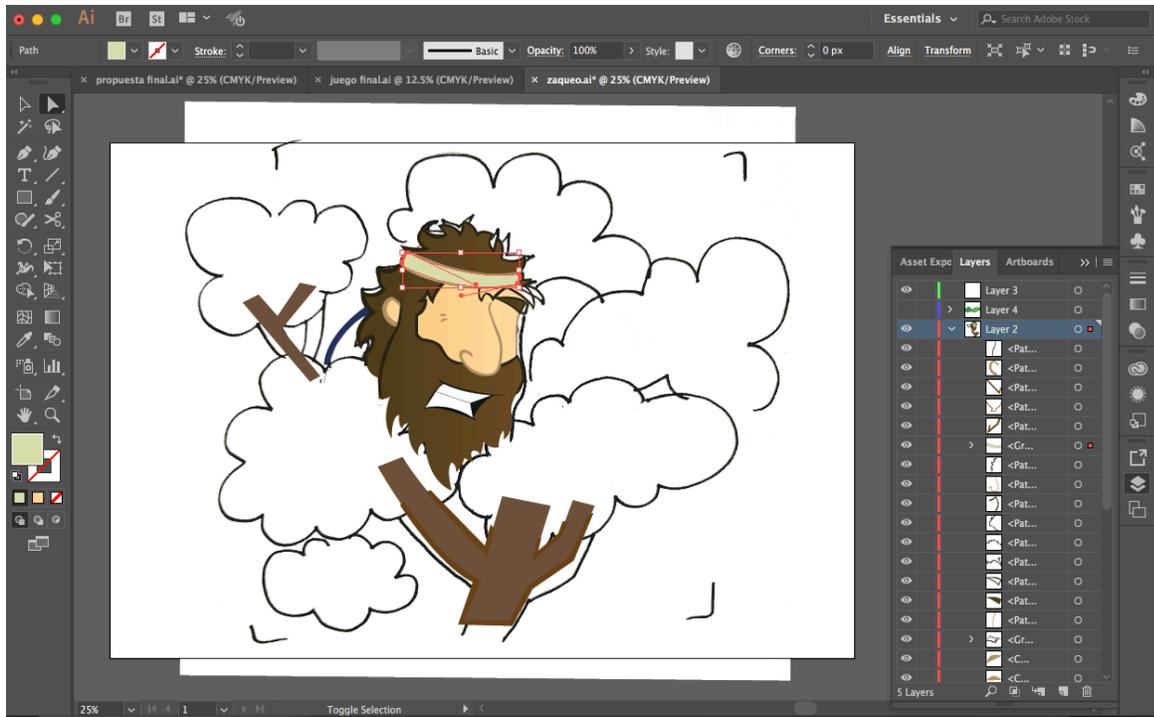
Se agregan luces y sombras. Se trabaja el fondo junto con el fuego y sus luces.



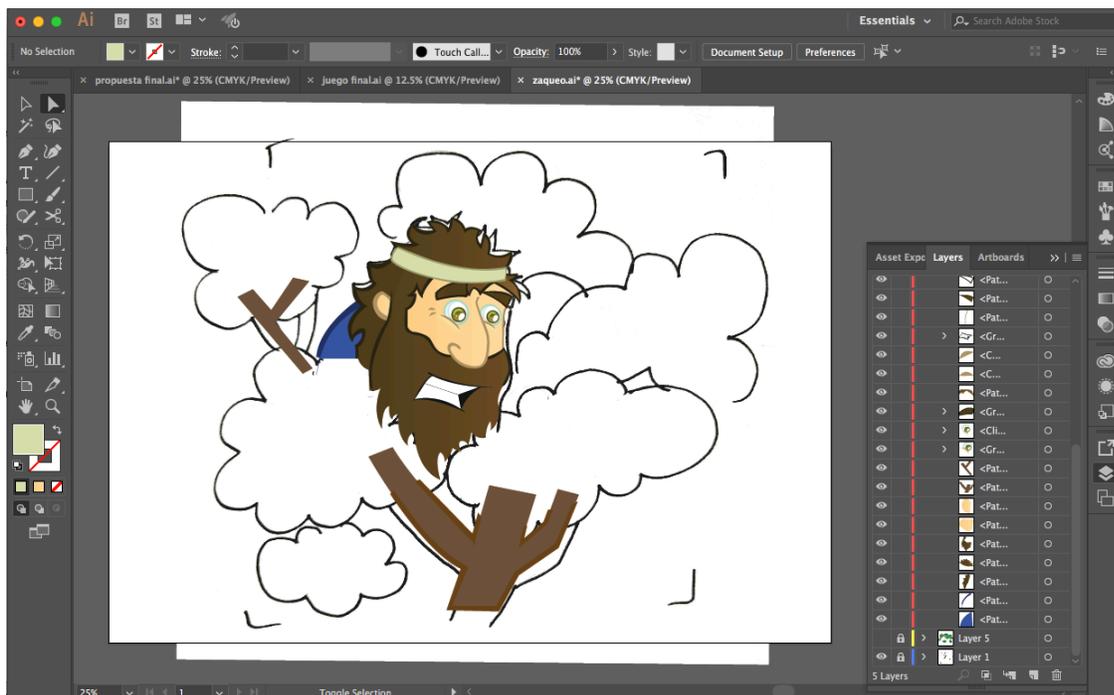
Se escanea el boceto de Zaqueo y se agrega en un documento nuevo de Illustrator.



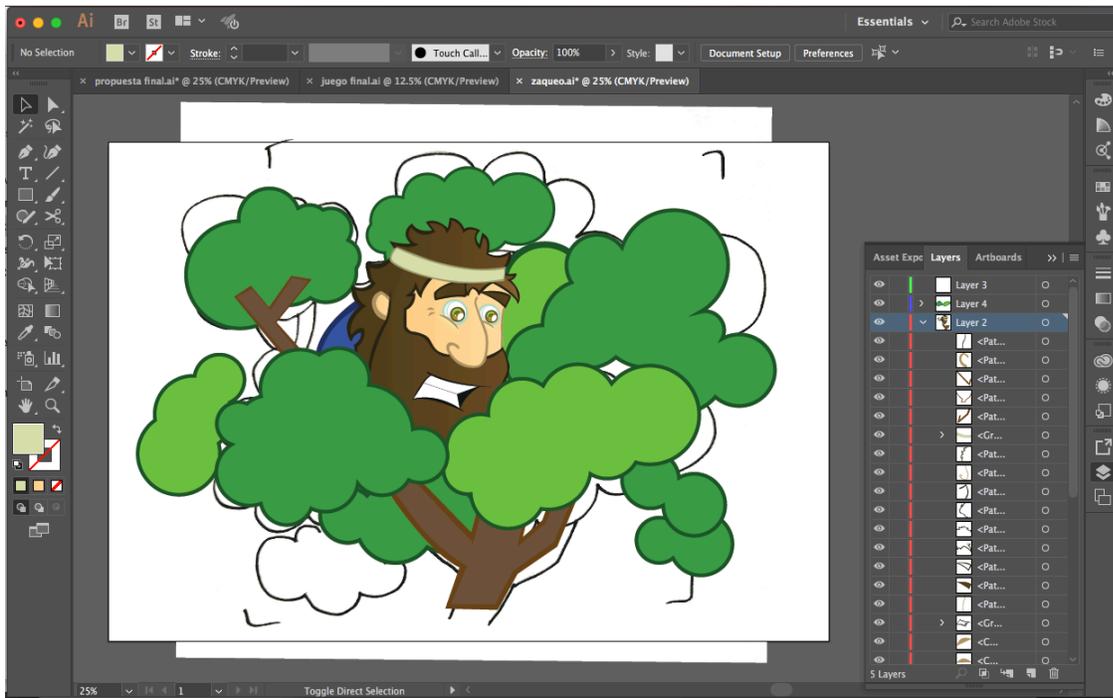
Con la herramienta pluma se realizan los trazos de las formas base.



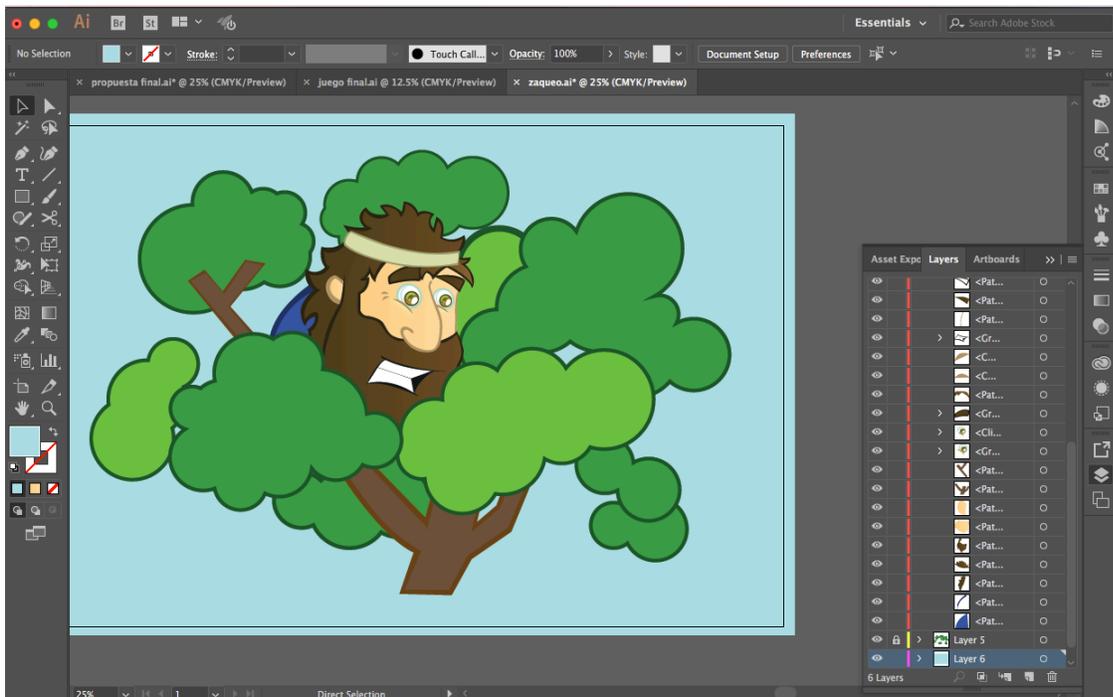
Se rellenan con sólidos y degradé para luego agregar detalles.



Se ilustran los ojos, cejas y boca.

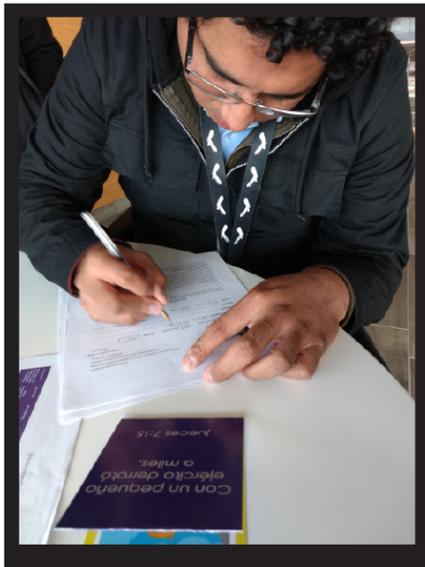


Se trabaja el resto de la ilustración. Se realizan con herramienta pluma y la herramienta de forma de círculo.



Se agrega color de fondo con la herramienta de rectángulo.

Anexo H. Fotografía de expertos encuestados.



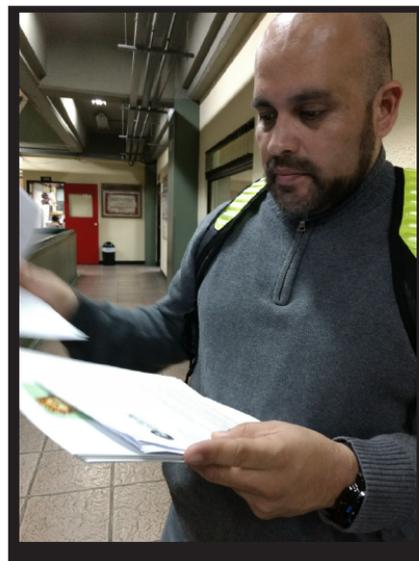
Cliente: Master Rodrigo Juárez



Experto: Licenciado José Monroy

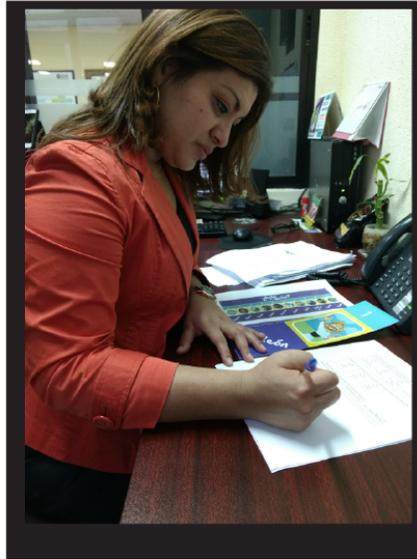


Experto: Licenciado Rolando Barahona



Experto: Licenciado Marlon Borrayo

Anexo H: Fotografías de expertos encuestados.



Experto: Licenciado Karla López



Experto: Licenciado Joaquín Mendoza